А. Солин, И. Пшеничная

ЗАДУМАТЬ И НАРИСОВАТЬ МУЛЬТФИЛЬМ



Всероссийский государственный университет
кинематографии имени С.А. Герасимова

А. Солин, И. Пшеничная



ЗАДУМАТЬ И НАРИСОВАТЬ
МУЛЬТФИЛЬМ

Допущено Учебно-методическим объединением высших учебных заведений
Российской Федерации по образованию в области кинематографии и телевидения
в качестве учебного пособия для студентов вузов,
обучающихся по кинематографическим специальностям.

Москва
ВГИК
2014

УДК 778.5.05:778.534.6
ББК 85.37
С 60

Рецензенты:
заслуженный художник РСФСР,
заведующий кафедрой режиссуры анимационного фильма
и компьютерной графики ВГИК, доцент В.Н. Зуйков,
ведущий редактор НИИ киноискусства Г.Н. Бородин

С 60 Солин А.И., Пшеничная И.А.
Задумать и нарисовать мультфильм. — М. : ВГИК, 2014. — 300 с.
ISBN 978-5-87149-165-2

Анатолий Иванович Солин и Инна Александровна Пшеничная, сценаристы, режиссеры и художники многих мультипликационных фильмов и популярных мультсериалов, среди которых «Приключения Мюнхаузена», «Неуловимый Фунтик», «Великолепный Гоша», «Русские сатирические сказки», делятся своим практическим опытом создания этих произведений.

УДК 778.5.05:778.534.6
ББК 85.37

Предисловие

Анатолий Иванович Солин и Инна Александровна Пшеничная профессионально работают в анимации уже более сорока лет. В настоящее время они руководят мастерской режиссуры анимационного фильма, где успешно обучают студентов ВГИКа режиссуре, изобразительному решению фильма и классической анимации.

Анатолий Солин прошел классическую школу российской анимации на киностудии «Союзмультфильм». Он пришел туда в 1961 году и проработал художником-мультипликатором практически у всех знаменитых режиссеров и художников студии. В 1973 году на киностудии «Мульттелефильм» А.И. Солин дебютировал в качестве режиссера лентой «Приключения Мюнхаузена». В том же году состоялся дебют Инны Пшеничной — она стала художником-постановщиком на этой картине. Фильм «Приключения Мюнхаузена» (впоследствии — сериал) обнаружил взрывной актерский темперамент и изысканный графический стиль, ставший отличительной чертой творчества замечательных мастеров.

За годы работы А.И. Солин и И.А. Пшеничная выступали не только в качестве режиссеров, сценаристов, аниматоров, художников-постановщиков, но, зачастую, и педагогов. Последнее обстоятельство исключительно важно, поскольку опыт обучения классической анимации дает глубокое и всестороннее знание задач, стоящих перед режиссером анимационного фильма. Да и трудно считать режиссера и художника сложившимся мастером, пока он не создал своей школы и не воспитал своих последователей в искусстве.

Творческий путь Солина и Пшеничной был весьма тернистым. Им пришлось неоднократно переходить из студии в студию, работать и преподавать на «Союзмультфильме», на «Киевнаучфильме» и на «Мульттелефильме». Мне посчастливилось наблюдать творческие поиски мастеров, начиная с 70-х годов, когда они работали над «Приключениями Мюнхаузена». Затем были «Человек и его птица», «Два клена», «Спасибо, аист!», «Как лиса зайца догоняла» и многие другие картины. И в каждом новом проекте режиссер и художник решали множество новых творческих задач. Для себя еще в те далекие годы я сделал вывод, что каждый фильм этих авторов был экспериментом, где изобразительная форма проходила строгую проверку актерской игрой, динамичным сюжетом, выразительными характерами, которые непременно должны были захватить зрителей, заставить их сопереживать героям произведения. Анатолий Солин всегда с большим недоверием и подозрительностью

относился к режиссерам, занятым лишь своим собственным самовыражением и не думающим об адресности произведения, его будущей аудитории.

Став руководителем творческого объединения «Телескоп», Солин взял на себя особую ответственность за творческую судьбу коллег, работающих в очень жестких производственных условиях. Вынужденные создавать свои фильмы в сжатые сроки, Солин и Пшеничная параллельно совершенствовали мастерство исполнителей и обучали молодых мультипликаторов. Неудивительно, что они иронизируют по поводу режиссеров, снимающих свои нетленные произведения долгие годы. Трудно виртуозу-аниматору наблюдать, как не блещущий талантом художник занимается самолюбованием, тиражируя однажды найденный прием.

Книга «Задумать и нарисовать мультфильм» — итог многолетних раздумий о смысле профессии режиссера, художника, аниматора, создающего мультфильм. В ней рассказывается о замысле, идее, изобразительном и звуковом решении фильма, о наиболее разумной и органичной для избранной темы анимационной технологии, о формировании мировоззрения молодого режиссера. Особое место отведено работе режиссера с аниматором, а также трудному процессу обучения будущих мастеров всем премудростям и тонкостям мультипликационного одушевления.

Авторами продумана и зафиксирована методология производства анимационного фильма, а также способ обучения этому методу. Здесь выстрадана каждая фраза. Многие подробности и объяснения перенесены в графический ряд. На примере картин, созданных своими собственными усилиями, а иногда и слезами отчаяния, авторы стараются предостеречь студентов от часто совершаемых ошибок на разных этапах работы над мультфильмом.

Язык рассказа в учебнике подчеркнуто деловой, лаконичный, без излишней эмоциональности, очень точный. Термины, используемые профессионалами анимационного искусства, подробно объяснены. Каждый этап создания произведения, от формирования идеи до завершающей перезаписи, ограничен тремя-четырьмя страницами текста с иллюстрациями. И в то же время интонация повествования полна своеобразного живого юмора, без которого невозможно снять ни одного фильма. Сквозь академический тон подчас прорывается полемичность Солина и Пшеничной. С помощью цитат, эпиграфов, даже словаря терминов, прямо высказываясь по острым вопросам в оценке произведений мультипликации, авторы четко выражают свое отношение к подлинным и мнимым ценностям в искусстве.

Кроме того, Солин и Пшеничная, выпускники Московского полиграфического института, будучи еще и замечательными художниками-графиками, оформившими много книг для детей и взрослых, демонстрируют и в этом учебнике высокую изобразительную культуру.

Книга Анатолия Солина и Инны Пшеничной «Задумать и нарисовать мультфильм» сконцентрировала в себе ценнейшие знания об искусстве анимации, о способах создания мультипликационного фильма и является необходимым учебным пособием для студентов, постигающих наше любимое искусство.

Заслуженный деятель искусств РФ,
профессор, заведующий кафедрой анимации
и компьютерной графики ВГИКа С.М. Соколов



"Записки Пирата", 1989 г.





"Записки Пирата", 1989 г.

Вступление

…Даже из мечты можно сварить варенье,
если добавить сахара и ягод.
Е. Лец

Наша книга — не специальная научная работа. Это изложение последовательности определенных действий, ведущих к созданию мультипликационного фильма. Мы написали её на основе собственной многолетней творческо-производственной практики, стараясь избегать схоластических рассуждений об искусстве мультипликации. В ней мы не претендуем на исчерпывающую полноту и окончательность суждений, тем более, что это искусство постоянно видоизменяется вследствие ряда причин:

– во-первых, эстетических: регулярно создаются так называемые «авторские мультипликационные произведения» и «артхауз», где режиссеры и художники сами устанавливают для себя различные приемы и правила, изобразительный стиль и необычную технологию, удовлетворяя личные амбиции;

– во-вторых, технических, так как цифровые технологии и новые компьютерные программы в значительной степени обусловливают художественный прогресс. То, для чего раньше требовались большие студии, много времени и большие деньги, теперь возможно создать на рабочем столе компьютера и переслать по интернету в любой уголок мира. Такая «демократизация» производства породила у энтузиастов глубокое заблуждение, что созданные ими с помощью компьютерных технологий изображения, в которых что-то шевелится, — это и есть мультипликационный фильм;

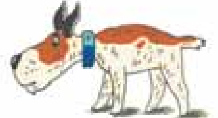
– в-третьих, социальных, ибо требования зрителей во многом определяют направление и уровень мультипликационных кинолент.

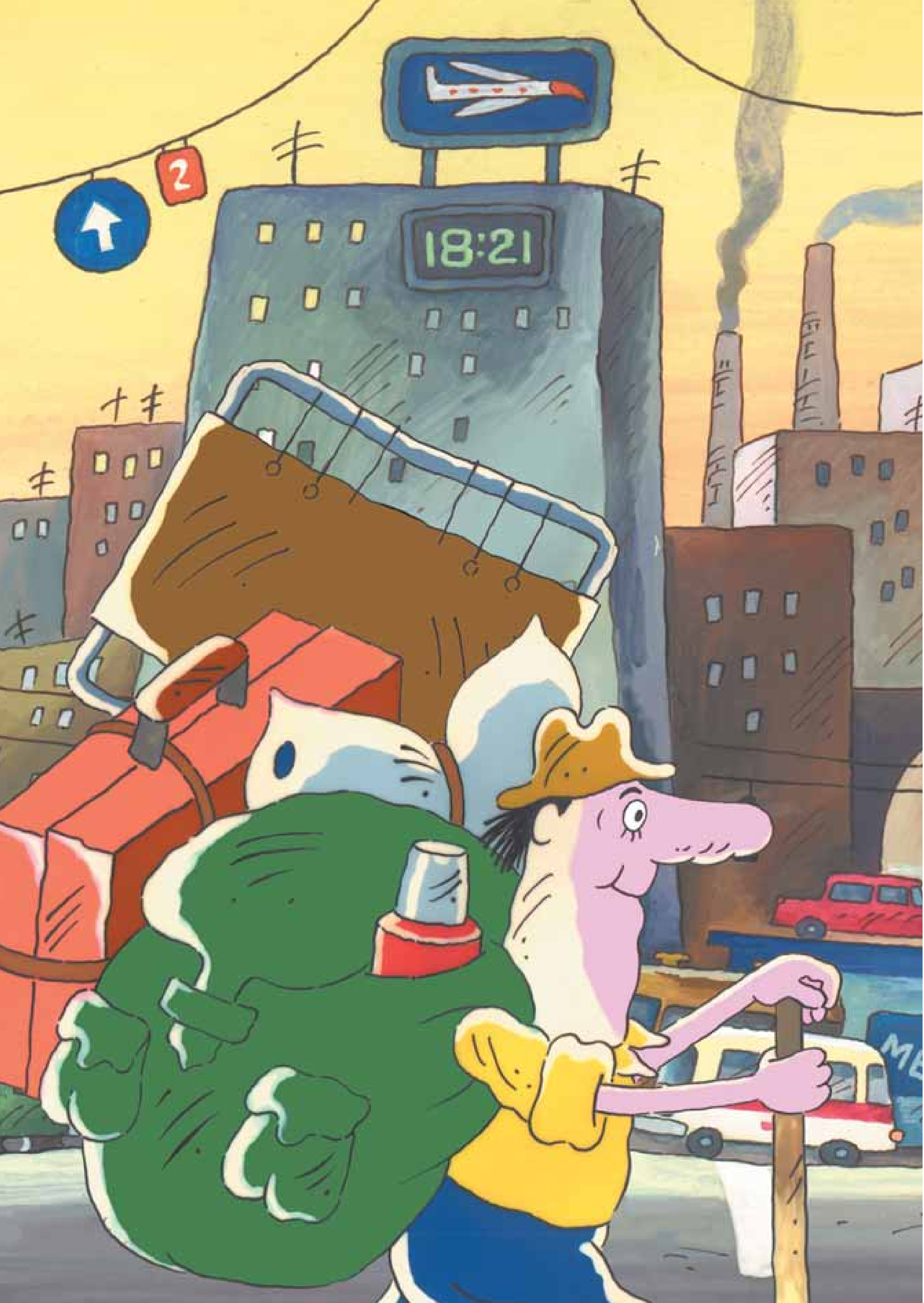
В этой книге мы намеренно не говорим о том, каким образом и отчего возникает настоящее, подлинное Произведение Мультипликационного Искусства. Здесь рациональное объяснение неуместно. А вот цену, которую приходится платить создателям за бесконечный поиск в процессе работы, назвать можно: это огромное терпение. И еще требуется мужество, когда отбрасывается честолюбие, когда мечтается не о том, чтобы потрясти человечество, а лишь о том, чтобы выразить переполняющее вас чувство. Тогда вы сочиняете и рисуете с детским восторгом. Все становится ясным как день, где неясность ясна, а ясность загадочна. Даже самое высокое мастерство ничто по сравнению с искренним выражением чувства. Зрители тем

меньше интересуются художником, чем дальше он уходит от них в своих поисках. Они решительно предпочитают доступную форму изложения, воспринимаемую так же легко, как народная песня.

Говорят, что изучение чужого практического опыта, усвоение так называемых «рецептов мастерства» способно привести к ремесленничеству, но, по нашему мнению, ремесленников в искусстве плодит отсутствие таланта, а не изучение практического опыта других художников. Мы желаем начинающим режиссерам создавать такие мультипликационные фильмы, в которых, увлекаясь содержанием, можно смеяться над смешным и ужасаться ужасному, где нарушаются устаревшие традиции, где можно увидеть все и не быть оскорбленным.






2
18:21



Часть 1

СОЗДАНИЕ ЛИТЕРАТУРНОГО СЦЕНАРИЯ

Тема, идея и замысел
Фабула, сюжет, содержание
Структура сценария
Деление действия на части

…Ты мне лягушку хоть сахаром обсыпь,
так я ее всё равно есть не стану,
потому что это лягушка
(Собакевич).

Н.В. Гоголь «Мертвые души»

Тема, идея и замысел

Приступая к работе, мы всегда задавали себе такие вопросы:

1. О чем будет наш фильм — его идея, тема и основной конфликт?
2. С какими уже известными произведениями искусства ассоциируется наш замысел, что нового можно добавить к сказанному?
3. В чем будет заключаться оригинальность нашего подхода к избранной теме?
4. Интересна ли эта тема кому-либо кроме нас?

ТЕМА — это то, что положено в основу произведения, то, о чем оно рассказывает, указывает, какому кругу явлений посвящает художник свое творение, что пытается в нем осмыслить, к чему хочет привлечь внимание. Поиски значительной темы всегда составляли существенную сторону творчества крупных художников. Взятая изолированно, тема не всегда определяет действительное содержание и характер художественного произведения: нередко одна и та же тема может быть воплощена в произведениях не только многообразных по сюжету, но и вовсе не сходных по идейному содержанию. Большая и ответственная тема требует особенно сильного и выразительного воплощения, совершенной художественной формы.

ИДЕЯ — это главная образная мысль, лежащая в основе произведения. От ее существа и особенностей зависит истолкование темы в соответствии с концепцией автора. Хорошо, когда главная мысль будущего творения сформулирована автором в одном или двух предложениях.

Как пример, идея фильма «Спасибо, аист!» (сценарий А. Курляндского) заключалась в том, что в обществе потребления ребенок делается обузой и становится лишним в семьях, где предпочтения отдаются материальным благам.

Бывает, что фильм опережает свое время. Когда в 1978 году мультфильм «Спасибо, аист!» вышел на экран, в нашей стране ничто не предвещало такого пренебрежительного отношения к детям, какое мы видим сейчас, все было более или менее благополучно. Но что-то уже в то время указывало на приближающееся трагическое будущее. Это почувствовал автор, когда писал сценарий, и мы, когда решили его снимать.

ЗАМЫСЕЛ — это сложившееся в творческом воображении еще до начала практической работы конкретное и целостное представление об основных чертах содержания и формы художественного произведения. Как правило, замысел бывает достаточно завершенным лишь в отношении основного, общего смысла; в деталях он постоянно уточняется, обогащается и видоизменяется в ходе работы, отличаясь от первоначального видения. Это часто происходит из-за недостатка исполнительского мастерства или противоречивости художественного мировоззрения.

В основе мультипликационного фильма всегда лежит литературный или визуальный сценарий. Он может быть написан в виде классической истории, имеющей определенное развитие сюжета, или иметь вид литературной концепции-идеи, связанной с изобразительным построением фильма, где трудно определить, что первично — изображение или литература. Часто такие сценарии невозможно изложить в тексте, они воспринимаются лишь через зрительные образы, которые выстраиваются в раскадровке, в соответствии с авторским замыслом.

Иногда в основе фильма лежит музыкальное произведение, и тогда все содержание и визуальный ряд полностью подчиняются данной музыкальной партитуре. Все зависит от «продвинутости» того или иного режиссера, его эрудиции, выдумки, новых творческих идей, неординарных взглядов, часто воспринимаемых только теми зрителями, которые хорошо ориентируются в различных направлениях данного вида искусства.

Иной раз, в необходимых случаях, режиссерам и художникам мультипликационных фильмов приходится выступать авторами (или соавторами) литературной основы своих будущих картин, успешная судьба которых во многом зависит от удачно выбранной темы и умения превратить ее в полноценный литературный или визуальный сценарий. Немало режиссеров и художников «погорело» и продолжает «гореть» на том, что потратили время на их создание, не обладая знаниями в области сценарного ремесла.

Сценарии, а затем и мультфильмы становятся живыми, способными вызвать ответные чувства благодаря населяющим их персонажам, которые чего-то хотят, совершают определенные действия и тем самым влияют на развитие сюжета. Если мы не можем понять, почему герой совершает именно тот или иной поступок, если нам не ясно, чего он хочет, мы обязательно потеряем интерес к происходящему на экране.

Большинство хороших сценариев крайне просты. Их можно пересказать в двух словах. Например, уставшую от погони и разуверившуюся в своих силах Лису Заяц, на свою голову, научил не унывать, а поверить в себя (мультипликационный фильм «Как лиса зайца догоняла», автор сценария Г. Остер, 1979 г.).

Ответив себе на приведенные выше четыре вопроса, можно перейти к предварительной подготовке перед написанием сценария:

— воспользоваться ресурсами интернета и библиотек, чтобы максимально пополнить запас своих знаний по выбранной теме. Изобразительный материал, художественная литература и мультипликационные фильмы: любой источник может предоставить полезные сведения и подсказать новые идеи;

— определить наиболее соответствующие вашей концепции стилистические характеристики будущего мультфильма в целом;

— подобрать мифы, символы, эмблемы и основные образы, передающие суть того, что вы хотите выразить. Любые параллели, которые предполагают архетипы, мифы или легенды, усилят ваш будущий фильм, делая его восприятие универсальным;

— определиться в названии мультфильма — удачное название чрезвычайно важно.

По мере накопления информации и углубления знаний, концепция избранной темы, возможно, будет меняться по сравнению с первоначальным замыслом. Разобравшись с вопросами и ответами, можно приступать к написанию конспекта (т. н. «синопсису») — краткому изложению сценария, в котором следует указать действующих персонажей и расписать наиболее значимые эпизоды фильма. В дальнейшем по этой схеме значительно проще писать сценарий.

Фабула, сюжет, содержание

В смысловом значении эти понятия синонимичны. Если «фабула» — это простое перечисление событий, последовательно лежащих в основе произведения, то «сюжет» — это то же самое, но обогащенное художественно-выразительными подробностями. Когда говорят — «сюжет», часто имеют в виду «содержание», то есть именно то, что автор хотел рассказать людям. Так как из множества сюжетных решений каждой темы лишь немногие оказываются по-настоящему выразительными, удачный выбор сюжета имеет огромное значение в творческой практике: если сюжет оригинален, можно быть уверенным, что вы создаете нечто новое, чего еще никто и никогда не видел на экране.

Сюжет мультфильма «Спасибо, аист!» рассказывает о безуспешных попытках аиста найти ребенку заботливых родителей.

У первой пары при появлении малыша все в доме меняется. Супруги раздражены из-за того, что нарушен их привычный ритм жизни и ссорятся из-за невозможности посмотреть телевизор. Они так увлечены своими взаимными претензиями, что не замечают, как аист забирает ребенка обратно.

Во второй семье муж-домохозяйка мечтает о ребенке, но у жены другие планы — она занята научной работой и ей некогда возиться с детьми.

Третья семья тоже не готова начинать свою жизнь с пеленок и распашонок. Жених убегает с собственной свадьбы, как только в доме появляется младенец.

Наконец, аист пристраивает ребенка в четвертую семью, где муж и жена не отказываются от него и укладывают спать в свой автомобиль — самое драгоценное, что у них есть. Внезапно они встают перед выбором — ребенок или любимая машина. Побеждает автомобиль, и спящий младенец отправляется в гнездо аиста. Круг замкнулся. В нашей жизни ребенок оказался никому не нужен.

Структура сценария. Деление действия на части

Сценарий — это словесный или визуальный прообраз будущего фильма. Когда автор его создает, он хочет выразить определенную идею, пытается облечь ее в своеобразную художественную форму, ищет изобразительно яркий способ отображения событийного ряда фильма. Мультипликация — своенравный вид искусства, но, если вы рассказываете историю, сценарий должен удовлетворять требованиям драматургии. Классическую структуру, где присутствуют экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация и развязка, можно найти везде — в сказках, баснях, симфониях, в песнях, танцах и в пантомимах.

Литературный сценарий к мультфильму «Записки Пирата» Сергей Лукницкий написал по своей повести-сказке «Наши каникулы», опубликованной в 1985 году. В ней автор наделил главного героя, симпатичного пса по кличке Пират, характером маленького ребенка, который, открывая для себя незнакомый мир, постепенно взрослеет и обретает жизненный опыт. Сценарий соответствовал всем требованиям классической драматургии. Он начинался с «экспозиции» — то есть с предыстории событий, лежащих в основе сюжета.





"Записки Пирата", 1989 г.



"Записки Пирата", 1989 г.

Экспозиция была построена по принципу изобразительного знакомства. Она не затянута, так как потеря темпа — это потеря зрительского интереса. Пример из сценария:

Эта повесть составлена из записок главного её героя и участника всех приключений. Подлинник рукописи хранится у Вити Витухина. Он же сам и нашёл её в корзине, где спит его любимый, невероятно умный пёс Пират.

Правда, расшифровать записки было очень трудно. Нам помогали Витина мама - Мария Сергеевна, Витин папа - Павел Павлович, ну и, конечно, сам Витя. Мы почти совершенно ничего не изменили, не присочинили, всё, что здесь написано - чистая правда.

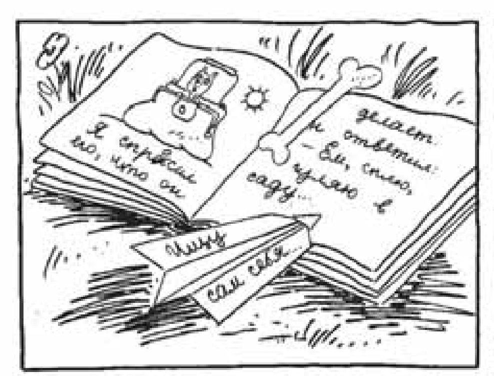
За экспозицией следовала «завязка», с которой и начинает разворачиваться эта история. «Завязка» была ясной, замотивированной, концентрированной. Она являлась началом драматического конфликта, составляющего основу сюжета, исходным эпизодом, определяющим дальнейшее развитие действия.

- Ты где, Пиратыч? - ещё с порога позвал меня мой любимый хозяин Витя - ученик пятого, то есть теперь уже шестого, класса. - Кричи "ура" - через три дня мы едем в деревню на дачу.

- ВВагр-гав-гау, - гавкнул я изо всех сил: "ура" у меня не получилось.

Потом Витя рассказал: в деревне можно бегать без поводка - это главное. Кроме того, можно лаять, сколько влезет, где захочешь, копать ямки и даже валяться на газоне. Там он называется просто травой.

Как видно из литературного сценария, мы сразу познакомились с семьей, поняли, что собака очень умная и пишет дневник. И что впервые в жизни она едет в деревню.





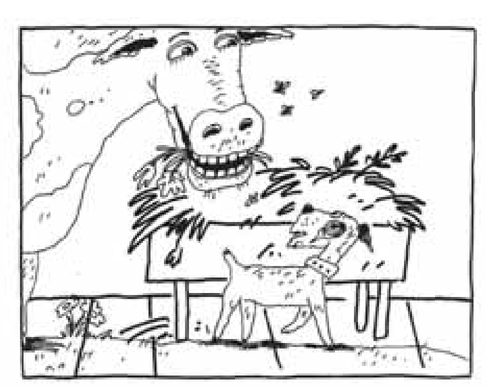
Вот как «завязка» разворачивалась дальше:

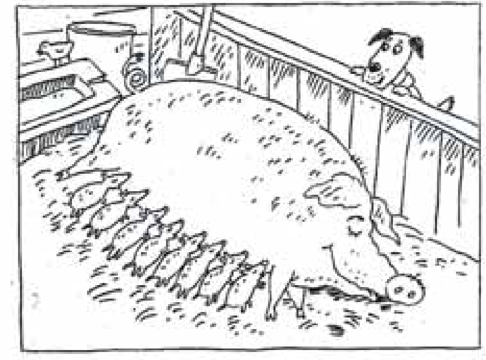
> Дорога была непереносима. Меня трясло, бросало, тошнило. Я уж решил, что в конце концов вылечу за борт грузовика.
>
> Приехали ночью. Куда – не знаю. Совершенно разбитый, я уснул прямо на полу.

Всё! «Завязка» закончилась, мы познакомились с главными героями и поняли, что происходит — семья поехала в отпуск в деревню.

Дальше начиналось «развитие действия» — наиболее сложная конструктивная часть сценария. Здесь протекали все события, которые влекли за собой определенную реакцию, дающую продолжение этой истории, без которых она легко «провисает».

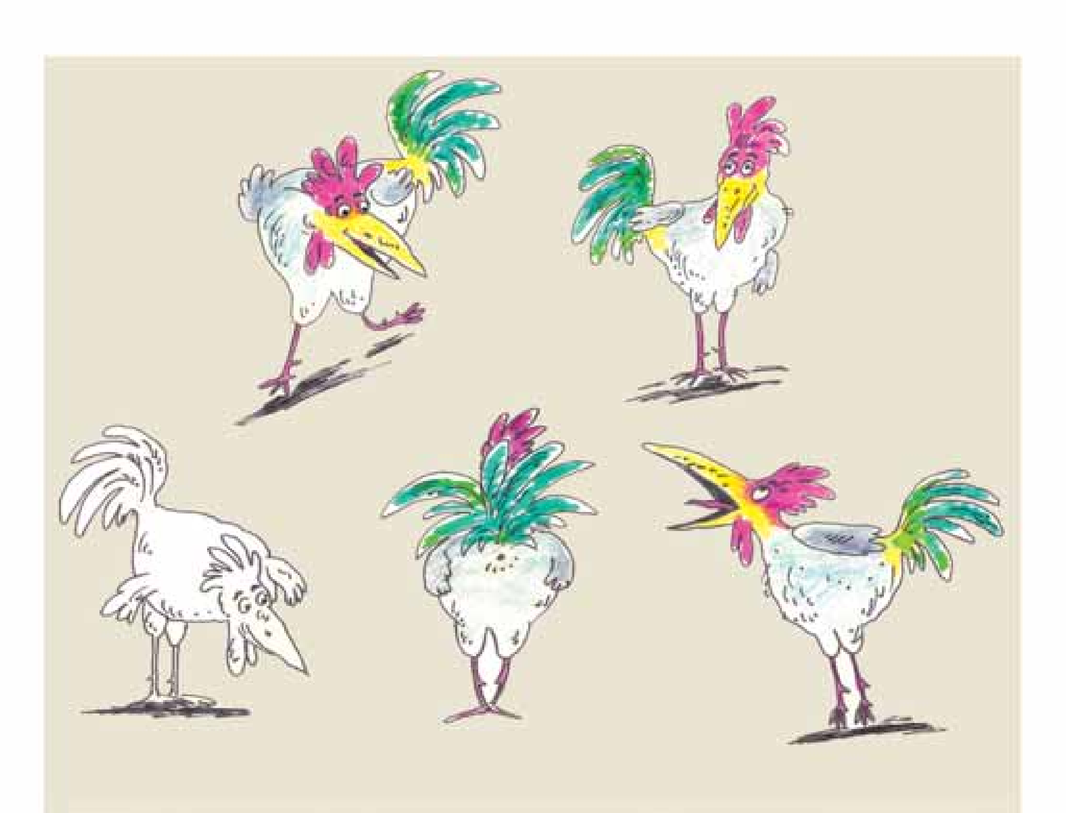
Основное «развитие действия» сценария происходило на природе, где домашний городской пес вдруг оказался в незнакомом для него мире, который населяли диковинные животные, невиданные птицы и маленькие букашки, где его подстерегали опасности и разные приключения.







"Записки Пирата", 1989 г.



Утром меня разбудили вопли странной рыжей птицы с загнутым клювом. Если она клюнет меня в голову, подумал я, то, пожалуй, получится порядочная дыра.

– Фу, Пиратыч! Это же просто петух, – сказал Витя и засмеялся.

– Ничего себе, приехал на дачу!

Всё печальное позади. Жизнь прекрасна! В деревне у собаки, оказывается, совсем не бывает свободного времени. Когда мы жили в городе, я полдня сидел один в квартире, спал, ел и жевал от скуки резиновый телефонный шнур или домашние тапочки мамы Маши. А здесь! Не знаешь, за что взяться и в какую сторону бежать! Весь наш сад я уже обнюхал. Обнаружил множество мелких тварей – летающих, прыгающих, ползающих. Понятия не имел, что мир так густо заселён!

Также в сценарии существовали разные типы событий:

— «препятствие», приостанавливающее действие для того, чтобы герой, приняв решение, совершил новый поступок и таким образом продолжил бы действие («препятствие» усиливает и драматизирует сюжет);

— «усложнение», заставляющее зрителя ожидать чего-то;

— «перевертыш», наиболее эффективный момент усиления действия, вынуждающий историю развиваться в совершенно ином, неожиданном направлении.

События состояли из эпизодов, выстроенных так, что постепенно нарастало напряжение, ведущее к «кульминации». «Кульминация» — главное событие или перелом в действии, высшая точка напряжения — определяла исход фильма. Кульминация находилась ближе к завершению действия (примерно две трети от начала фильма, так называемое «золотое сечение»). В нашем сценарии кульминацией являлась сцена, где городской пёс знакомится со своим тёзкой — дворовым псом, которого тоже зовут Пират. Дворняга рассказывает своему городскому знакомому о своей тяжелой жизни, где ему и голодно, и холодно, а ещё могут и побить. Его жизнь и судьба производят сильное впечатление на нашего домашнего питомца, которому не известны были тяготы деревенского быта. Вот как это описано в сценарии:

Вчера я увидел собаку, которая сидит на цепи. Она сама сказала мне, что это на всю жизнь. Несчастная! Я потрясён

Я не только потрясён, я подавлен. Я был у неё. Спросил, что она делает.

- Кидаюсь и лаю на всех, кто приходит в сад или лезет через забор.

- А зачем?

- Сторожу дом, яблоки и клубнику.

- Весь день?

- И день, и ночь.

- А когда дождь, снег?

- Мокну, мёрзну и лаю ещё сильней.



«Развязка» истории мотивирована всем ходом предыдущих событий и, в конце концов, мы видим уже другого пса, который стал умнее и задумался над тем, для чего он живет на этом свете.

И зачем это мне понадобилось думать! Жил себе и жил, был счастливый пёс, любил поесть, побегать, полаять. А теперь сижу и презираю себя.

Для чего я? Чтобы путаться у всех под ногами, как сказала вчера тётя Груша? Ужасно!

Даже лягушки не только орут в пруду, они едят комаров. А здешний кот Фома? Тётя Груша говорила; что без него её бы совсем съели мыши. А ведь она весит не меньше ста килограммов.

В 1989 году мы прочитали рассказ Евгения Шатько «Упущенная галактика» и сразу решили, что будем его экранизировать. К сожалению, Шатько уже не было в живых, разрешение на постановку дала вдова писателя, а литературный сценарий взялся писать режиссер А. Солин. Если оценивать этот сценарий с точки зрения так называемой «классики жанра», то здесь мы тоже увидим все компоненты сценарной конструкции, перечисленные выше в сценарии «Записки Пирата».

Классическая конструкция работает наиболее точно при восприятии содержания произведения. Здесь зрители свободно ориентируются в событиях, происходящих на экране. При таком построении они лучше считывают важные смысловые акценты и подтексты, задуманные режиссером.



УПУЩЕННАЯ ГАЛАКТИКА

литературный сценарий

рисованного мультипликационного фильма

по мотивам рассказа Е.Шатько

1989г.

Где-то на краю леса, в небольшой избе проживал лесник. Звали его Акимыч. История, которая приключилась с ним, началась в одно пасмурное летнее утро.

Акимыч умывался во дворе, гремя умывальником.

- Лесник Акимыч в чудеса совершенно не верил и снов не видел совсем. Сильно удручали его огурцы,- не растут, хоть ты лопни! Все дожди, дожди...

...звучит за кадром голос рассказчика.

Вдруг яркая вспышка озарила серое небо, сверкнула белая молния, раздался долгий свист и во двор из глубины мироздания свалился блестящий шар размером с бочку из-под огурцов.

Акимыч утерся,

и, утопая калошами в грязи,

пошел взглянуть на малознакомый предмет.

Предмет раскрылся, и выскакнуло из него существо, воздух вокруг которого светился фиолетовым светом, как в неоновой трубке.

Существо заволновалось,

захлопало розовыми глазами

и побежало к Акимычу.

- Откудаво будете, гражданин? - спросил лесник.

Существо указало рукой в небо и заквохтало от радости:

- Фыр, фыр, фиу!

- В милицию бы его сдать,- подумал Акимыч.

- Документ имеете на прибытие? - спросил лесник.

Пришелец выпустил из круглой головы длинную стрелу вроде антенны и застучал, как будильник.

- Рацию немедля выключай! - строго сказал Акимыч.

Пришелец пристально вслушался в слова лесника, мгновенно постиг



человеческую речь, и пискливо проговорил: - Имею всего час времени для важного сообщения людям из Галактики номер сто тридцать три. Где люди?

- Я и есть люди, - ответил Акимыч. - Пожалуйте в сторожку.

Они пошли к избе.

- Небось оголодали с дороги? - спросил Акимыч. - Чай не близко?

- Десять миллионов световых лет! - ответил пришелец гордо.

- Однако и тама врать горазды,- подумал Акимыч.

Он подвел гостя к умывальнику.

- Может руки помыть желаете?

Пришелец воды испугался и зафыркал, как кошка.

- Значит, воды нет у вас,- сказал Акимыч, заводя гостя в горницу.

- А моетесь как?

- Купаемся в электромагнитных волнах.

- В электрических? - удивился Акимыч. - А током не бьет?

— Нет, что вы! — воскликнул пришелец весело,

и сунул тонкие пальцы в электрическую розетку.

Тут же лампочка под потолком вспыхнула невиданным светом.

— Вам бы динамой у нас работать,— сказал Акимыч. — Тебе бы цены не было.

Они уселись за стол.

Акимыч пододвинул к гостю тарелку с овощами.

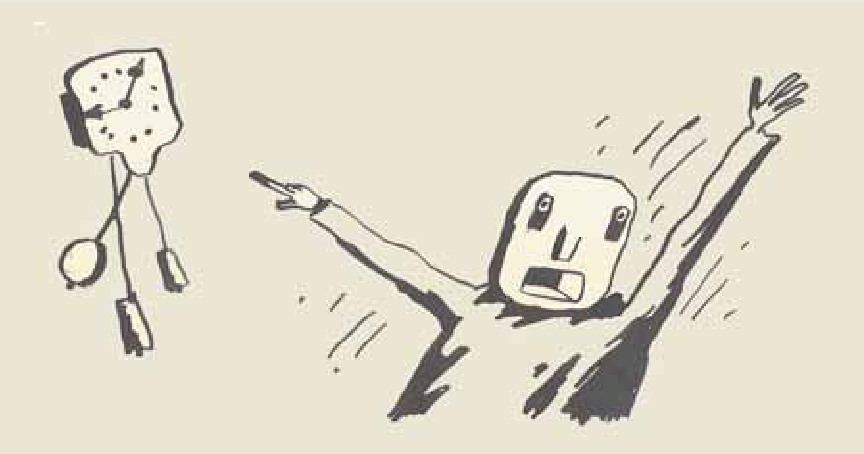
— Не побрезгайте. Овощь со своего огорода. Огурчиком я бы вас угостил, да не растут, подлецы.

— О, ничего! — закричал пришелец,

и вдруг прыгнул в окно, невесть как, без звука, пролетел сквозь стекло и вернулся с двумя здоровенными огурцами.

— Произвел акселерацию роста, — сказал пришелец скромно и спрятал один огурец в карман.

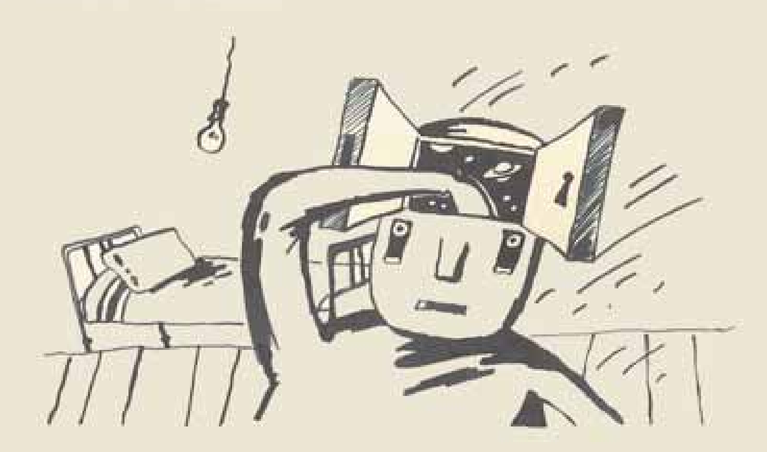




Акимыч был в крайнем изумлении.

Пришелец обеспокоенно глянул на часы,

и воскликнул в отчаянии: - Академики где? Ученые? Имею информацию из нашей Галактики!



Пришелец извлек из кармана небольшую пластинку всю в точках и крестиках.

С одной ее стороны выступала маленькая панель.

- Здесь концентрация нашей философии и науки! Нужно спешить в академию. Побежали вместе, дедушка!

Волнение пришельца не передалось Акимычу.

Он неспеша снял закопченный чайник с кипящего самовара...

Разлил чай по стаканам...



- Ты давай мне информацию-то, не мучайся, - сказал Акимыч.

- Закуси с дороги, обмозгуем это дело.

Стали бить часы.

- Время! - закричал гость. - Моя Галактика улетает.

- Мало погостил, - сказал Акимыч сокрушенно. - Что ж, пошли, провожу, коли так.

Они вышли на крыльцо. Тянуло дождем.

Пришелец жалобно заверещал, корчась от каждой капли. Электрические разряды летели от гостя, запахло горелой проводкой.

- Пропадет малый, - подумал Акимыч.

Он на ходу накрыл гостя своим дождевиком.

Около шара, исходя дымом и искрами,

тоскливо глядя на Акимыча просящими глазами,

пришелец закричал: - Полетим со мной, Акимыч! Через сутки вы вернетесь обратно. Такой случай больше не повторится! Наши галактики разлетаются навсегда.

- Разве пост можно оставить? - сказал Акимыч, каждой своей морщинкой показывая, что он понимает всю ответственность этой

минуты, но не может ничего сделать. - Кабы на часок, слетал бы.

- Ведь мы больше не увидимся никогда, никогда! - проговорил пришелец,



прыгнул в шар и захлопнулся.

- Прилетай когда еще! - крикнул Акимыч.

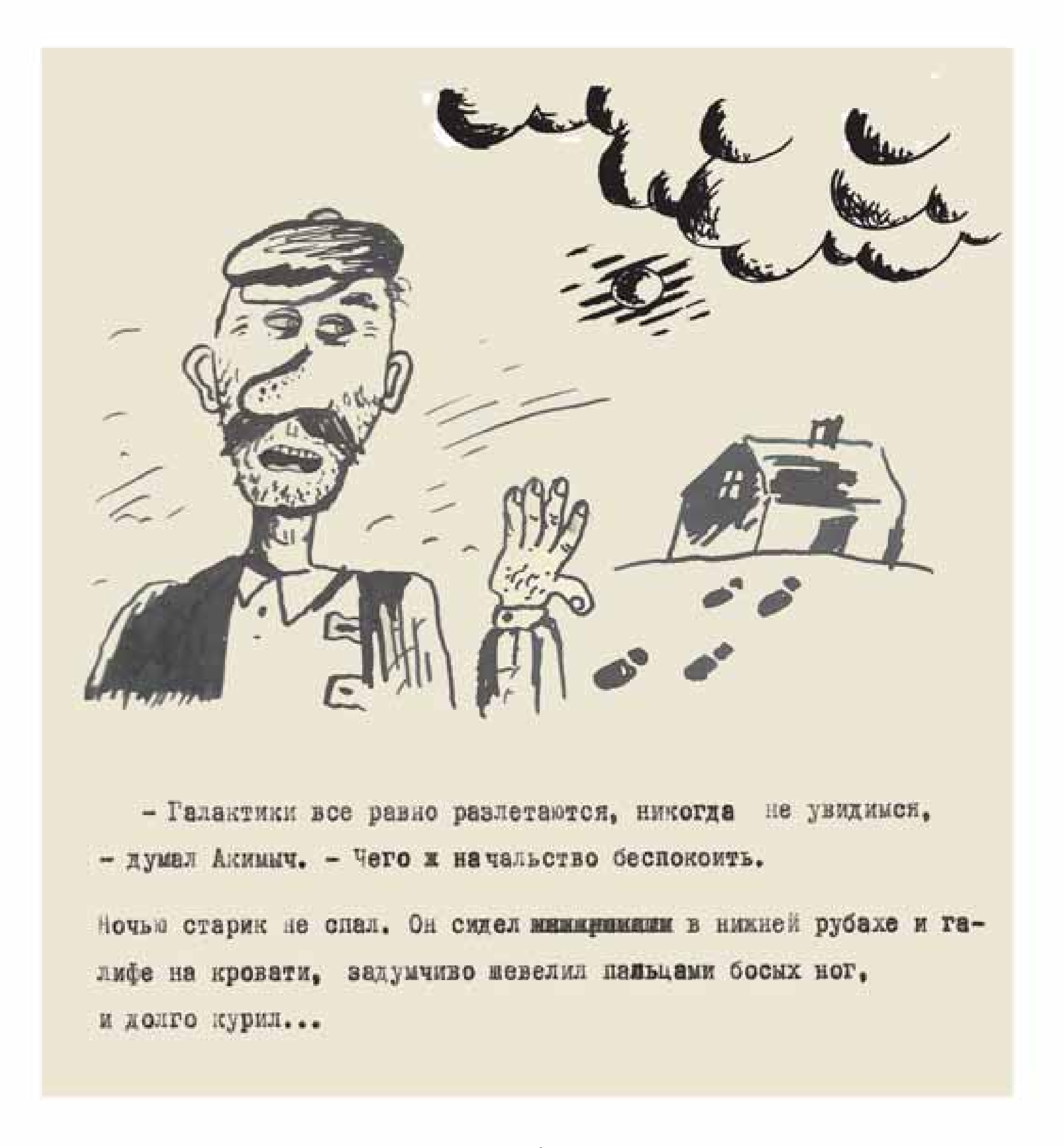
Пришелец отрицательно покачал головой и нежно помахал огурцом изнутри.

Шар затрясся, запрыгал, разбрасывая молнии, вспыхнуло лиловое пламя, сверкнула белая молния, раздался свист и тучи прорезал светящийся след. Секунду спустя кругом стало тихо, только крупные капли дождя стучали, разбиваясь о дождевик Акимыча.

Лесник стянул вокруг шеи шнурок от капюшона и зашагал к дому.

Войдя в избу, Акимыч увидел оставленную гостем пластину.

Он взял ее и зарыл в лесу под деревом.



Разные мультипликационные фильмы, их темы, содержание и изобразительное решение требуют особенных литературных или визуальных сценариев и различных подходов к ним. Все зависит от того, что приходится экранизировать. Бывает, режиссеры изменяют литературные произведения, и на экране они выстраиваются иначе, чем у авторов. Тогда, во время просмотра готового фильма, автор сценария будет обескуражен, так как режиссерское «видение» не совпало с его трактовкой. Иногда бывает наоборот: автора захватывает то, что он видит на экране, он чувствует, что режиссер обогатил его произведение, и оно стало выглядеть более значительным.


ГЕРКУЛЕС



Часть 2

СРЕДСТВА ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ

«Аттракцион» и «трюк»
как элементы сюжета
О комическом
О сказках
О гротеске
О лирике
О трагическом

…У меня есть мнение, но я с ним не согласен.

Неизвестный автор

«Аттракцион» и «трюк» как элементы сюжета

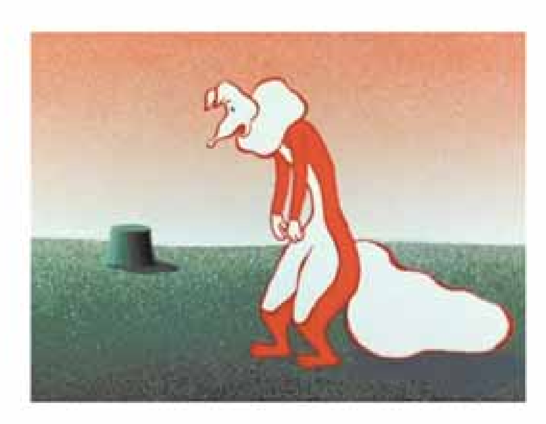
Не нужно доказывать, что осознанное использование любого художественного средства способно дать эффективные результаты. Изучение свойств и возможностей «аттракциона» и «трюка» поможет найти наиболее яркую форму произведения. Их применение приведет к тому, что заметно повысится уровень воздействия фильма на зрителей. Яркая подача материала надолго останется в памяти.

В 1923 г. в журнале «ЛЕФ» была напечатана статья Сергея Эйзенштейна «Монтаж аттракционов», в которой предлагалось рассматривать любое художественное произведение, как совокупность разного рода элементов, сводимых к общему знаменателю — «аттракциону». «Аттракцион» — это наиболее зрелищный элемент произведения, способный интенсивно воздействовать на аудиторию, вызывая у нее ту или иную эмоцию. Монтаж таких аттракционов — яркая краска в палитре любого режиссера, особенно режиссера мультипликационного фильма. Мир, в котором все придумано, где звери и неодушевленные предметы разговаривают, где существует собственный язык, полностью зависящий от индивидуальности создавшего его художника, — этот мир сам по себе уже отличается ярким своеобразием и является необычным зрелищем. В картине за минуту экранного времени может произойти огромное количество событий, наполненных трюками, метафорами, клоунадой, эксцентрикой, гротеском и другими яркими приемами, являющимися синтезом разных видов искусств. Все это помогает мультипликационным фильмам быть разноплановыми и вызывать интерес не только у детей, но и у взрослых зрителей и привлекать к своему созданию людей, работающих в разных творческих профессиях.

«Трюк» и «аттракцион» совсем не одно и то же. Трюк — лишь один из видов аттракциона. Трюк есть нечто самоценное, завершенное, отточенное мастерством его исполнителей. Качество аттракциона определяется лишь интенсивностью реакции зрителя.

Наиболее эффективно аттракцион может быть использован как элемент сюжета. Здесь он необычайно выразителен именно потому, что в силу экстремальности создаваемой ситуации заставляет раскрываться характеры на пределе их возможностей.

Мультфильм «Как лиса зайца догоняла» («Союзмультфильм», 1978 г.) наглядно демонстрирует это утверждение: он насыщен аттракционами и трюками, которые вплетаются в сюжет, дают ему неожиданные повороты, следуют каскадом один за другим, все более усложняя и драматизируя действие. Чтобы показать усталость Лисы, художник взваливает ей на плечи хвост, который стал для нее тяжелой ношей. А горе подчеркивается и усиливается огромной слезой, капающей из ее глаз на землю. В силу способности «сгущать эмоцию» аттракцион используется как способ характеристики персонажа.






Кадры из мультфильма "Каклиса зайца догоняла", 1979 г.

При всем разнообразии эти способы можно свести к следующим основным видам: неожиданность, скандал, чудо, красота, уродство, диковина, катастрофа, смерть, жестокость, тайна, запрет, казус.

Каждый из этих видов аттракционов может в свою очередь подразделяться: быть преднамеренным и непреднамеренным, ориентированным на разнообразные типы эмоций. Все зависит от того, как будут пользоваться этими яркими средствами режиссеры, художники, композиторы и актеры, насколько им хватит выдумки и таланта правильно применять аттракционы в своих фильмах.

О комическом

Смех смеху — рознь. Подлинное чувство юмора всегда предполагает высокие эстетические идеалы у остроумных людей. Иначе юмор превращается в цинизм, сальность, пошлость, скабрезность. Поэтому так важен вопрос: «Над чем смеетесь?». Острота, шутка, юмор, сатира, ирония, сарказм возможны лишь тогда, когда есть не только комическое в действительности, но и субъективная способность его восприятия человеком. Юмор может быть добродушным, жестоким, дружеским, грубым, печальным, трогательным и т.п. в зависимости от эмоционального тона и культурного уровня «юмориста».

Зрелищная природа мультфильма требует визуального изображения комического. Характеру героя, его внутреннему состоянию обязательно нужно найти адекватное изобразительное решение. Темперамент, обстоятельства, ситуация должны создавать условия для активного развития комического действия. Известны два основных принципа.

Первый принцип:

— события происходят не в том месте;
— события происходят не в то время;
— события завершаются не теми результатами, которых ожидали;
— пустые старания заканчиваются неудачей;
— события происходят не так, как ожидали.

Например:

Мюнхаузен попадает на остров, оказавшийся спиной огромной рыбы. Из-за этого происходит весь каскад непредсказуемых и неожиданных событий, которые предугадать невозможно (Мультфильм «Чудесный остров» из сериала «Приключения Мюнхаузена», автор сценария Роман Сэф, 1974 г.).



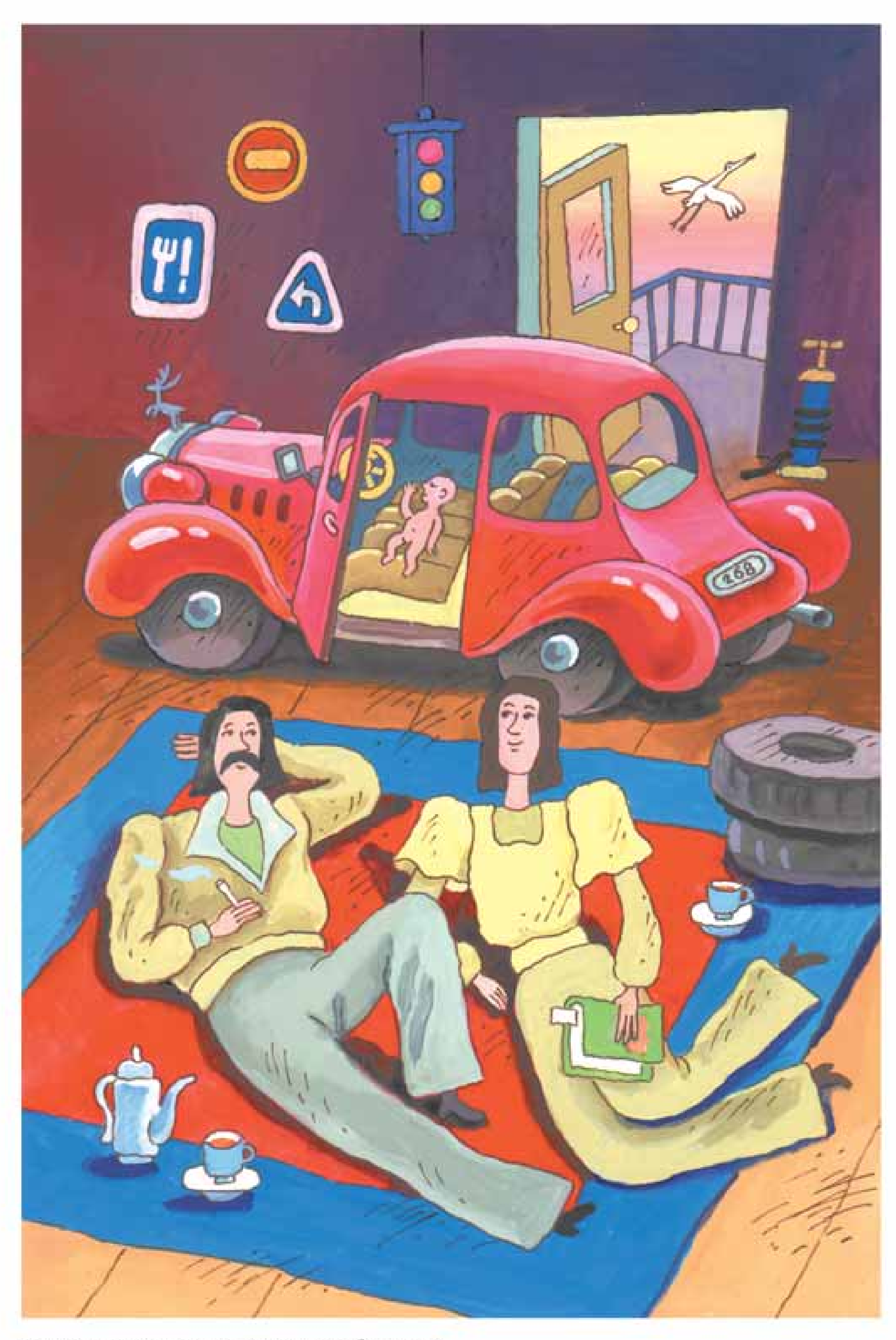


Второй принцип.

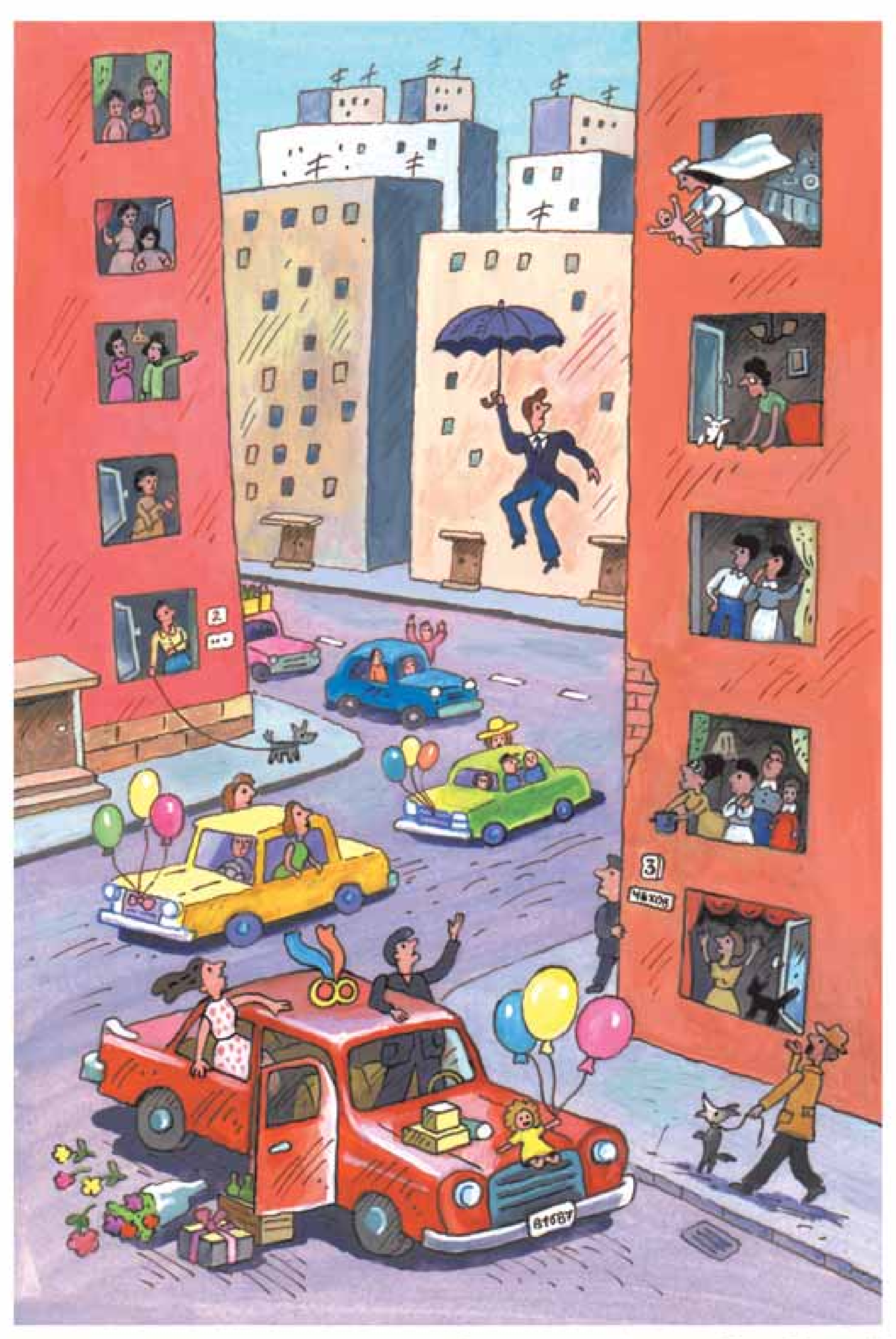
— герой оказывается не тем, за кого его принимали.

Например:

Беладонна переодевается Бензозаправщиком, чтобы поймать Фунтика. В результате сама попадает в расставленную ею же ловушку. Фильм «Фунтик и старушка с усами» из сериала «Приключения поросенка Фунтика» (автор сценария В. Шульжик и Ю. Сидоров, 1986 г.).



Эскизы к мультфильму "Спасибо,аист!"



Эскизы к мультфильму "Спасибо,аист!"

Существует еще понятие «двойной образ».

Например, в этом же сериале «Приключения поросенка Фунтика» присутствуют два сыщика: Добер и Пинчер. Один из них высокий, другой маленького роста. Созерцая их столкновения, мы смеемся.



Чтобы зрители не скучали, мультфильм должен представлять собой цепочку непрекращающихся неожиданностей, «встряхивающих» аудиторию. Это может быть не только изобразительный трюк, но и комплексный зримо-звуковой, построенный на остром контрапункте и конфликтном монтаже различных компонентов, это может быть просто деформация звука, шутка в речи актера, в тексте комментария. Каждое такое звено должно быть точно рассчитано, обязано иметь строго продуманный ритм и тональность, соответствовать общему характеру данной сцены.

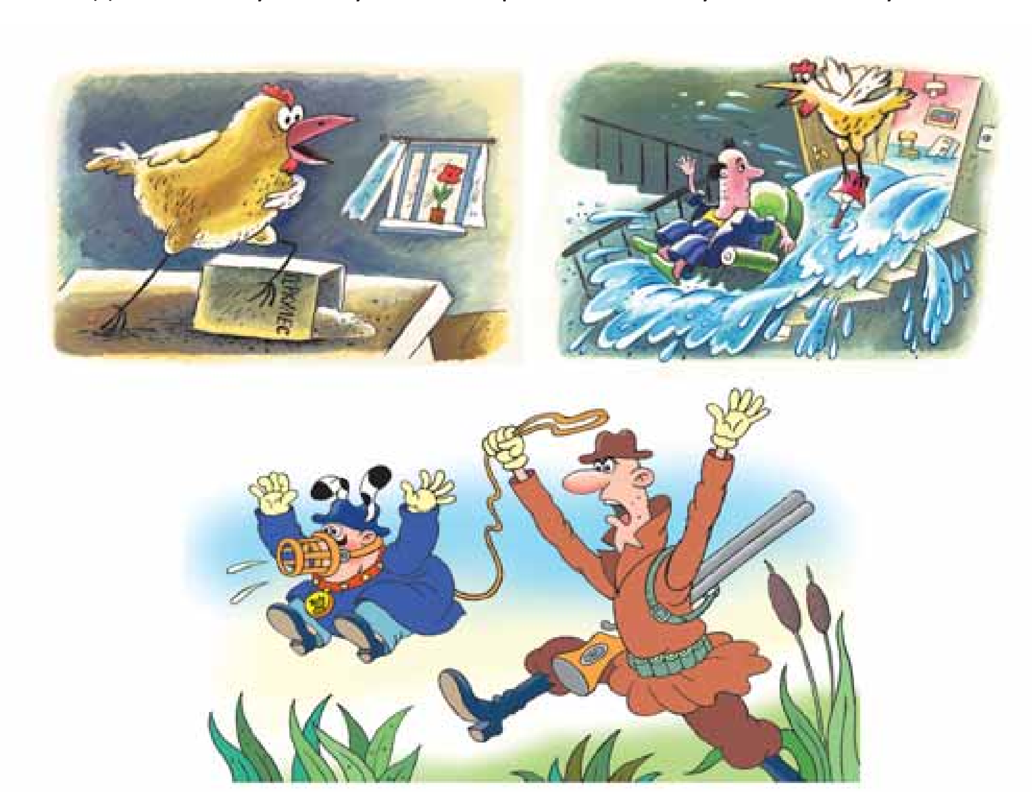
Поясним сказанное на примере клоунады.

Клоунаде в целом присущи алогичность и эксцентрика. Она любит наивность, розыгрыш, неожиданность. Здесь всегда доминирует «дело» над «словом». Клоун, как правило, положительный комический герой, который особенным образным языком изобличает то, над чем смеется народ. Клоун — непременно серьезный человек. Он все делает по-серьезному. В его выступлениях, как в любом цирковом номере, одним из решающих и необходимейших выразительных средств является трюк.

Например, в мультсериале «Неуловимый Фунтик» (авторы сценария Валерий Шульжик и Юрий Сидоров) сыщики Добер и Пинчер переодеваются: один из них охотник, а другой — собака. В таком виде они преследуют клоуна Мокуса и поросенка Фунтика на болоте.

В мультсериале «Великолепный Гоша» главный герой ставит в холодильник кипящий чайник. Из яйца, лежащего на полке холодильника, появляется цыпленок, который съедает «Геркулес», вырастает и преследует Гошу (фильм 3, автор сценария Александр Курляндский).

Мультипликационный фильм, который каждые тридцать-сорок секунд не изумляет чем-то новым, не может рассчитывать на внимание зрителей. Нужно уметь располагать такие акценты по всей картине, нагнетая их эмоциональное воздействие к финалу, искусно перемежая информационными кадрами и паузами. После смешного трюка следует как бы замереть, слушая с экрана реакцию зрительного зала. Дать зрителям отсмеяться. Надо знать силу крупного плана и детали, уметь улыбнуться одними глазами, выделить нужный предмет — кошелек, бутылку, платочек, цветок, добиваться смеха введением клоунских условных трюков в бытовую обстановку.



О сказках

«Сказкой» называют разнообразные виды устного творчества о вымышленных героях и событиях: рассказы о животных, волшебные истории, авантюрные повести, сатирические анекдоты. Наряду со сказками, созданными коллективным творчеством разных народов, широко вошли в круг чтения и литературные сказки.

В 1976 г. по пьесе-сказке Евгения Шварца «Два клена» (сценарий Татьяны Правдивцевой) мы сделали тридцатипятиминутный мультфильм в технике перекладки. Для работы над перекладочным фильмом нужен был специальный многоярусный станок. Ярусы состояли из стекол, которые крепились друг над другом. На нижних стеклах располагался фон, выше — его детали, еще выше — плоские вырезанные персонажи, а наверху могли находиться части фона для первого плана.

Каждый ярус освещался люминесцентными лампами и двигался на роликах в разные стороны, чтобы можно было снимать панорамы. Когда художник смотрел в камеру, то все элементы кадра выстраивались в определенную композицию, создавая впечатление



Художник-постановщик Инна Пшеничная и художник-мультипликатор Валерий Чурик на съемке мульттелефильма «Два клена», 1977 год.





Эскизы к мультфильму "Два клена"



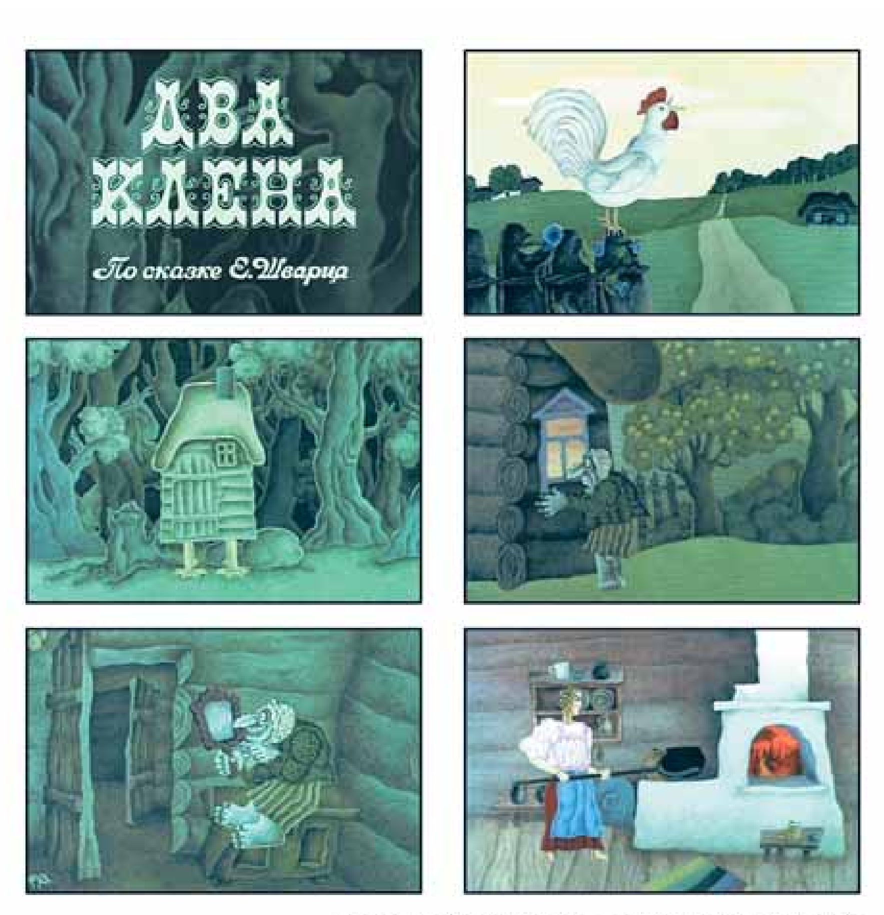


Эскизы к мультфильму "Два клена"

единого пространства, в котором работали персонажи. Затем эти движения кадр за кадром фиксировались на кинопленку или цифровую камеру.

Персонажи-перекладки для фильма мы рисовали не на бумаге, а на очень тонком бельгийском целлулоиде. Для того, чтобы движение было более плавным, а не рваным, делалось большое количество фаз и деталей для каждой марионетки. Использование марионеток давало возможность более интересно обработать фигуры, ведь в этой технике не нужно заново рисовать персонаж в каждом кадре, как в рисованном кино, а необходимо только двигать уже готовые заготовки относительно фона и друг друга.

В настоящее время при производстве мультфильмов в технике перекладки можно обойтись без многоярусных станков. На помощь пришли цифровые технологии: мощный компьютер, сканер и специальные компьютерные программы.



Кадры из мультфильма "Два клена", 1977 г.



Кадры из мультфильма "Два клена", 1977 г.






В 1984 году мы сняли рисованный фильм «Ель». В его основе лежала замечательная и очень грустная литературная сказка Ганса Христиана Андерсена о скоротечности нашей земной жизни. Очень простыми и ясными словами, понятными и взрослым, и детям, он говорит о сложных философских проблемах, о подлинных и мнимых человеческих ценностях, о значении каждого наступающего дня. Читая сказку, понимаешь, как наши мечты и устремленность в будущее лишают нас простых радостей жизни, а когда начинаешь их ценить, то становится уже поздно, — жизнь прошла мимо и остались лишь одни воспоминания. Особенно трагическим и впечатляющим нам показался конец сказки.

… Деревце лежало в углу двора, в крапиве и сорной траве. На верхушке его все еще поблескивала золотая звезда. Во дворе весело играли те самые ребятишки, что на святках плясали вокруг елки и так ей радовались. Один малыш увидел вдруг звезду и сорвал ее с деревца.

— Смотри-ка, что уцелело на этой паршивой старой елке! — крикнул он и наступил на ее ветви; ветви хрустнули.

Ель взглянула на молодое, свежее цветенье в саду, потом на себя и пожалела, что не осталась в темном углу на чердаке. Вспомнились ей и молодость, и лес, и веселый сочельник, и мышата, жадно слушавшие сказку про Клумпе-Думпе…

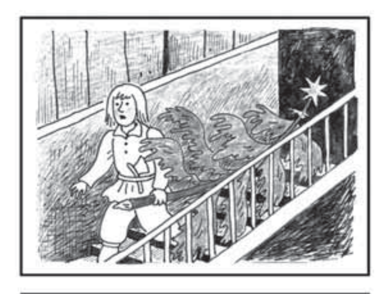
— Все прошло, все прошло! — сказала бедная елка. — И почему я не радовалась, пока было время? А теперь… все прошло, все прошло!

Эскизы к мультфильму "Ель", 1984 г.

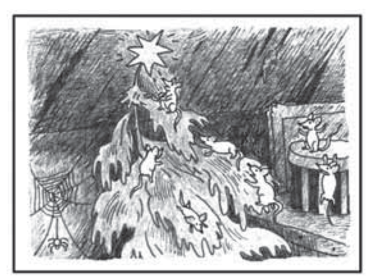
Эскизы к мультфильму "Ель", 1984 г.



Фрагмент раскадровки к мультфильму "Ель", 1984 г.








Слуга принес топор и изрубил елку на куски — вышла целая связка растопок. Как жарко запылали они под большим котлом! Дерево глубоко, глубоко вздыхало, и эти вздохи были похожи на негромкие выстрелы. Прибежали дети и уселись перед огнем, каждый выстрел они встречали веселым криком: «Пиф! Паф!» А ель, тяжело вздыхая, вспоминала ясные летние дни и звездные зимние ночи в лесу, веселый сочельник и сказку про Клумпе-Думпе, единственную сказку, которую ей довелось услышать и которую она умела рассказывать… И вот, наконец, она сгорела.

Мальчики опять играли во дворе; на груди у младшего блестела та самая золотая звезда, которая украшала елку в счастливейший вечер ее жизни.

Анатолий Солин написал сценарий, мы хотели бережно сохранить авторский замысел. Но художественный совет студии не разрешил делать финал, который был в сказке Андерсена. Посчитали, что он слишком трагичен для детской аудитории.

В работе над лентой «Записки Пирата» по повести-сказке Сергея Лукницкого «Наши каникулы» (1989 г.) мы использовали необычное построение данного литературного произведения, написанного в форме дневника городской собачки. Это современная сказка, сюжет которой понятен детям. Ее герой, любимое животное — собачка, помогает малышам осознать себя в этом мире, воспитывает в них доброту, любовь, чувство справедливости, взаимопомощи и другие качества, которые нужны для формирования внутреннего мира ребенка. Картину мы делали в разных техниках: здесь присутствовали и элементы рисованного кино, и рисунки на бумаге, совмещенные с натурным изображением, и павильонные съемки.

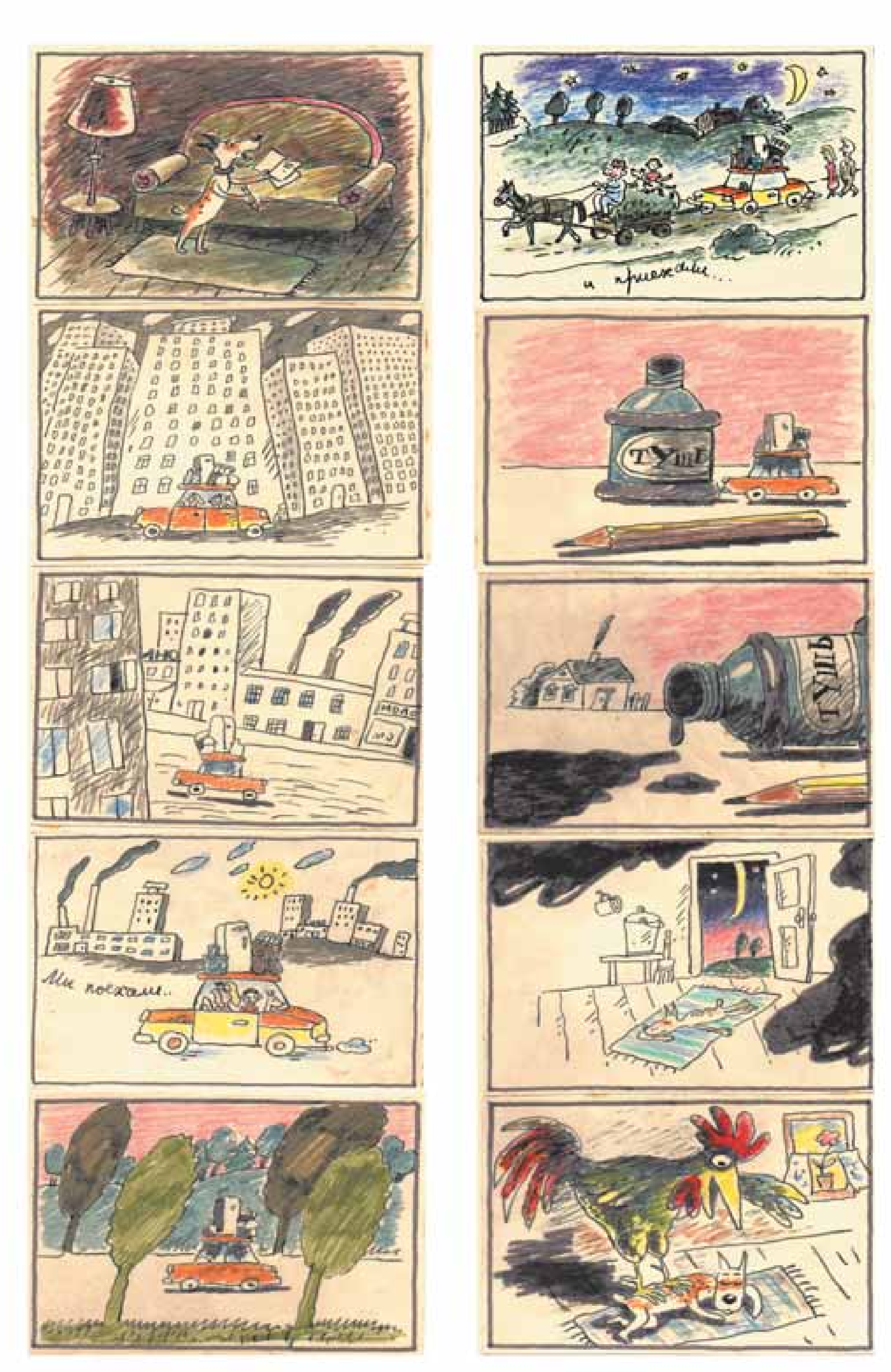
Используя разные приемы съемки, мы хотели ввести в фильм элемент свободы, создать определенную атмосферу переживания, так как дети легче воспринимают услышанное и увиденное в игровой форме. Она помогает им лучше знакомиться с окружающей действительностью, с миром и его современными проблемами.



Слева направо: автор сценария С. Лукницкий,
художник-постановщик И. Пшеничная, режиссер А. Солин, 1989 год.



Раскадровка мультфильма "Записки Пирата", 1989 г.



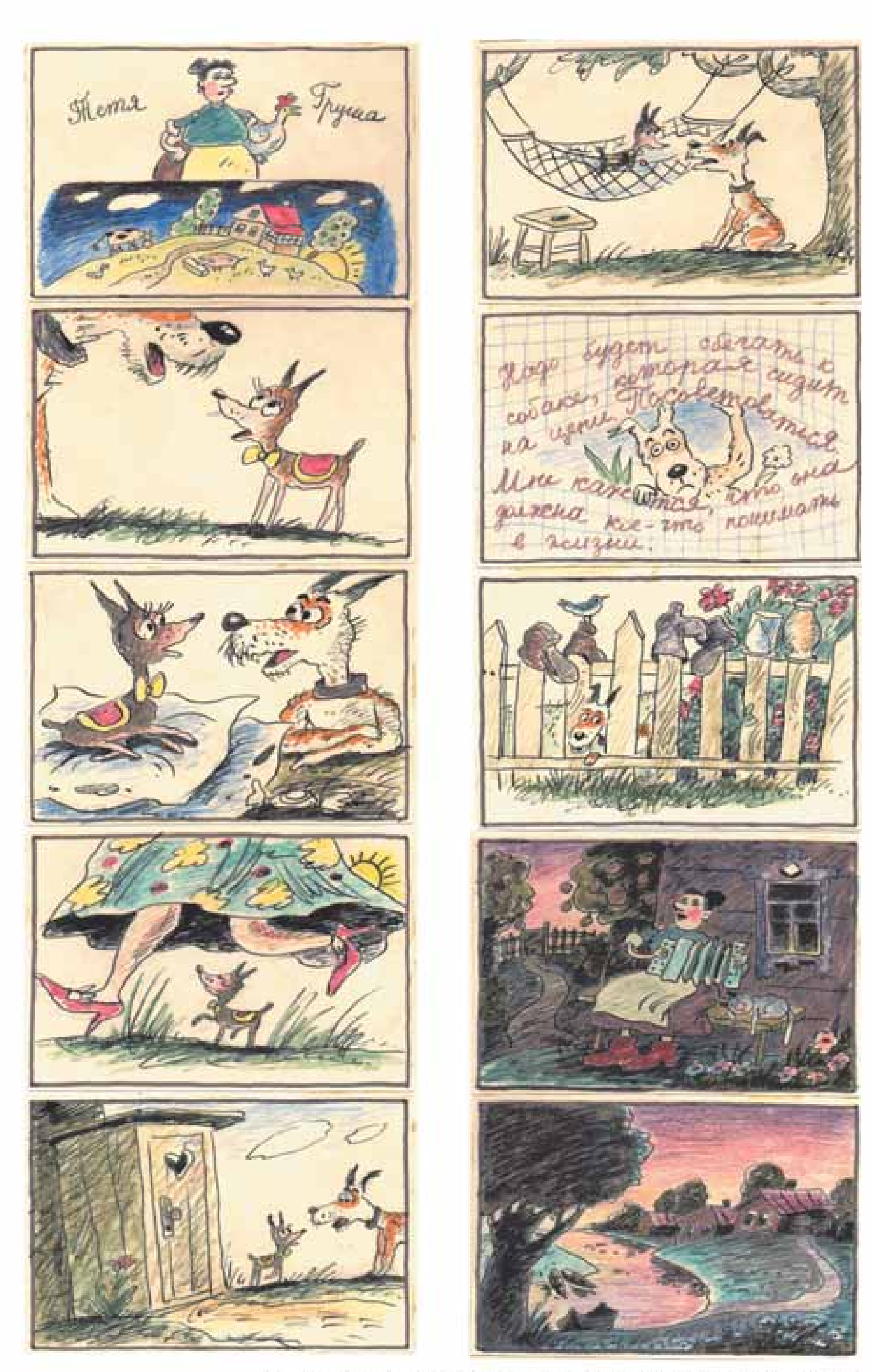
Раскадровка мультфильма "Записки Пирата", 1989 г.



Раскадровка мультфильма "Записки Пирата", 1989 г.



Раскадровка мультфильма "Записки Пирата", 1989 г.



Раскадровка мультфильма "Записки Пирата", 1989 г.

О гротеске

Гротеск — предельное преувеличение, придающее образу фантастический характер. Гротеск нарушает границы правдоподобия, придает изображению условность и, что особенно важно, деформируя, выводит его за пределы вероятного. Гротеск — это преувеличение и заострение, доведенное до границ невозможного; это фантастическая эксцентрика, доводящая жизненную нелепость до комедийного абсурда.

В эпизоде свадьбы в фильме «Спасибо, аист!» (автор сценария Александр Курляндский) жених, увидев ребенка в руках невесты, выпрыгивает на воздушном шарике из окна верхнего этажа дома и убегает. Невеста бросает ребенка в тарелку с салатом и прыгает вслед за женихом, пытаясь догнать.

В последнем эпизоде в центре комнаты стоит автомобиль. Он — главный объект поклонения молодой семьи, своеобразный фетиш, полностью подчинивший себе хозяев. Ребенок оказывается менее ценным «предметом», от него лишь одни неудобства и порча дорогого имущества. Поэтому любимый автомобиль остается, а ребенок возвращается в гнездо аиста.

Все семьи в фильме имеют ряд общих черт, специально гиперболизируются качества и поступки, которые позволяют выявить подлинную сущность персонажей и их жизненные ценности. Сквозь эту призму мы стараемся понять, что происходит в обществе и в нашей реальной жизни. Зритель может оценить, похожи эти фантастические события на то, что он видит в окружающей его действительности или нет, проанализировать эти художественные обобщения и поразмышлять над ними.

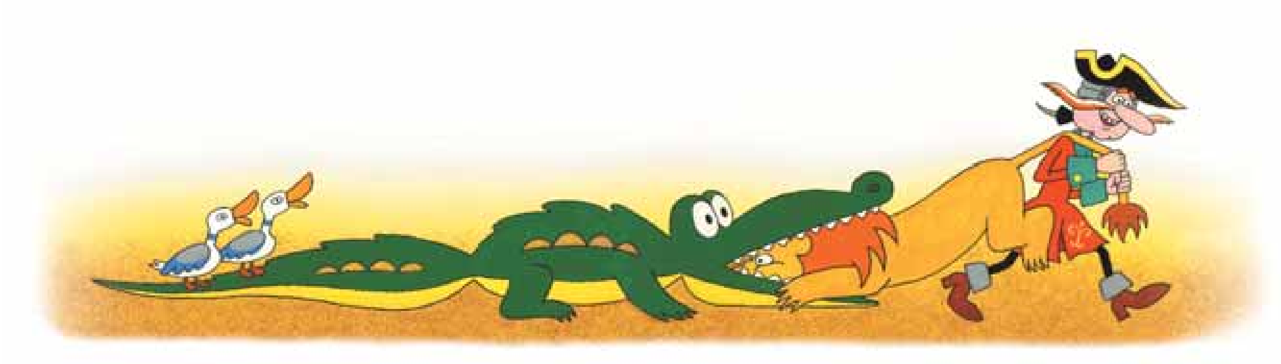
В мультсериале «Приключения барона Мюнхаузена» развитие сюжета целиком построено на гротеске, преувеличении, фантазии и игре воображения. Барон известен как выдумщик и балагур, его рассказы и приключения — это цепь каскадов из небылиц:

— огромная волна бросает его корабль к луне и разбивает ее, превращая луну в месяц;

— зимой, во время путешествия по России, голодный волк нападает на лошадь Мюнхаузена, оказывается запряженным в сани и таким образом привозит барона в Петербург к царице;

— находясь между крокодилом и львом, которые хотят его проглотить, барон выскакивает из ботинок и на утках взлетает в небо. Крокодил проглатывает прыгающего льва, и они становятся легкой добычей ловкого и находчивого охотника.

Гротеск очень близок мультипликации, в этом искусстве режиссер способен воплотить на экране любой замысел — все зависит от его фантазии и литературной основы. Скульптура, графика, фотография, песок, кофе, пуговицы, куклы, пластилин и многое другое часто сочетаются в мультипликации самым невероятным образом. Персонажи могут двигаться вопреки физическим законам, неодушевленные предметы оживать, натура сопоставляться с рисованными персонажами — все это складывается на экране в особый образный язык мультипликационного кино.



О лирике

Предметом изображения в лирике является содержание внутренней жизни человека, мир его идей и чувств.

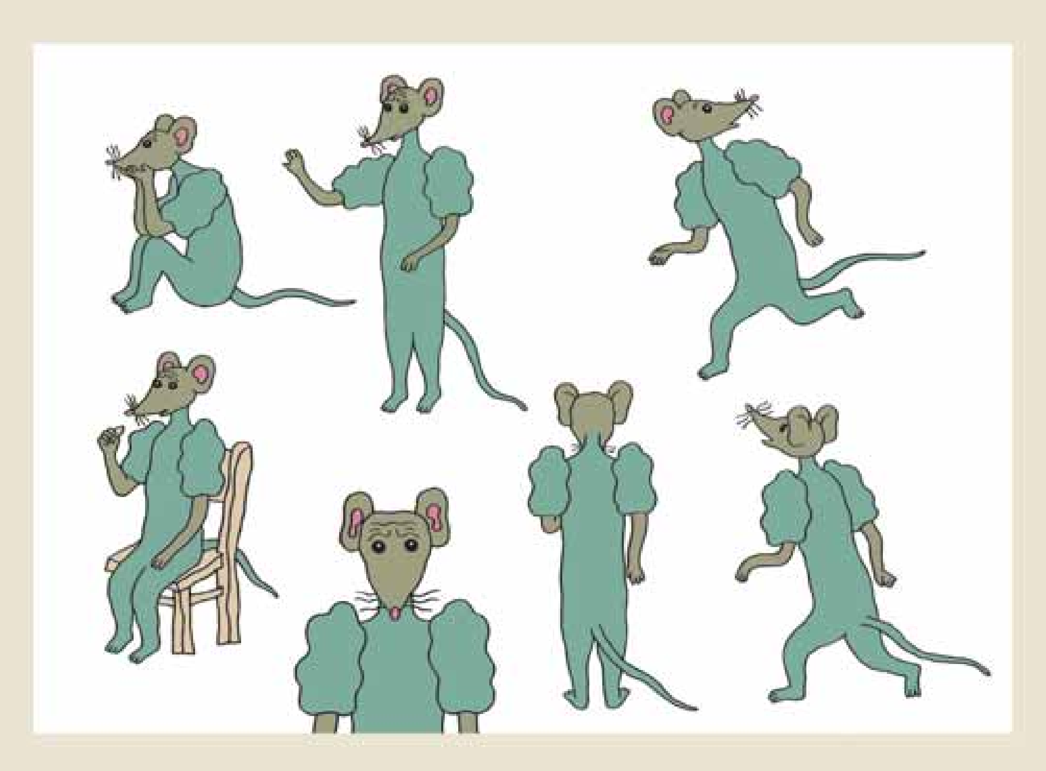
Лирическим мультфильмом в нашем творчестве мы считаем сказку «Когда растаял снег» (автор сценария Леонид Бердичевский). Написанная в 1977 году, она отражает жизнь и судьбу автора, который с потаенной грустью рассказывает о своем желании увидеть другие страны, испытать новые, необычные впечатления. В то время это было практически неосуществимо. Сказка очень личная, интимная, тихая и в то же время драматическая и романтичная.

Приступив к работе, мы старались подчеркнуть в этой незамысловатой истории лирические черты главной героини Мышки и простыми средствами рассказать о трагической судьбе этого маленького и незаметного персонажа, живущего размеренной простой жизнью, со своими заботами, друзьями и врагами.

Знакомая Ворона обещала покатать Мышку. И вот однажды монотонная жизнь Мышки внезапно нарушается драматическим эпизодом полета, который врывается в ее тихое существование новыми впечатлениями и навсегда меняет ее прежнее представление о мире и о себе.

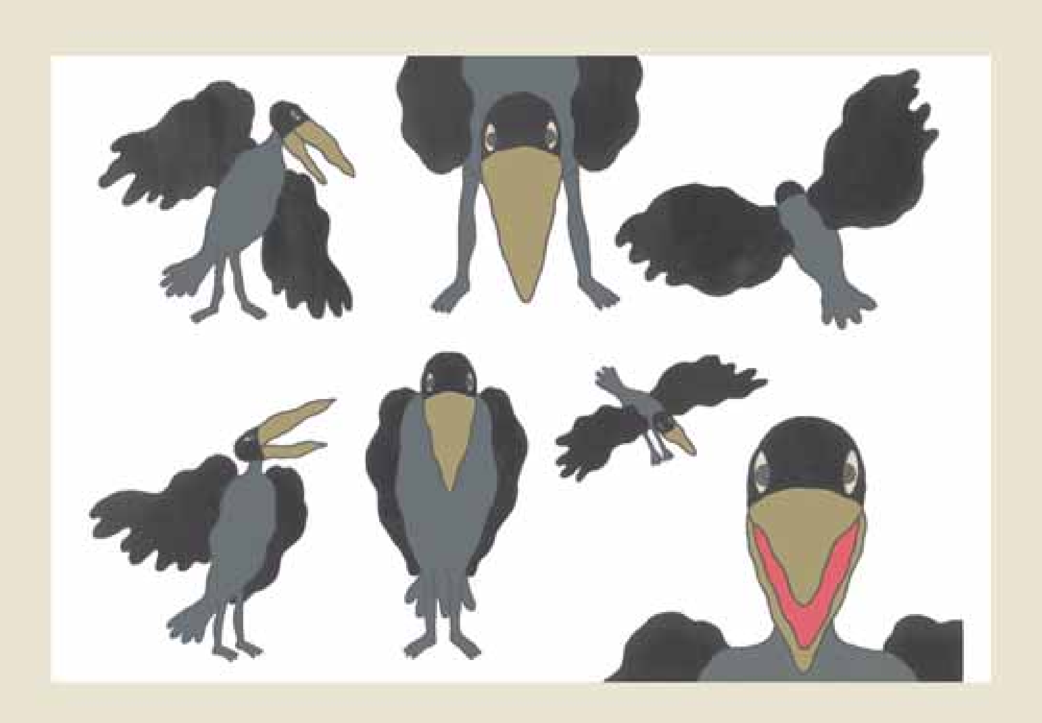


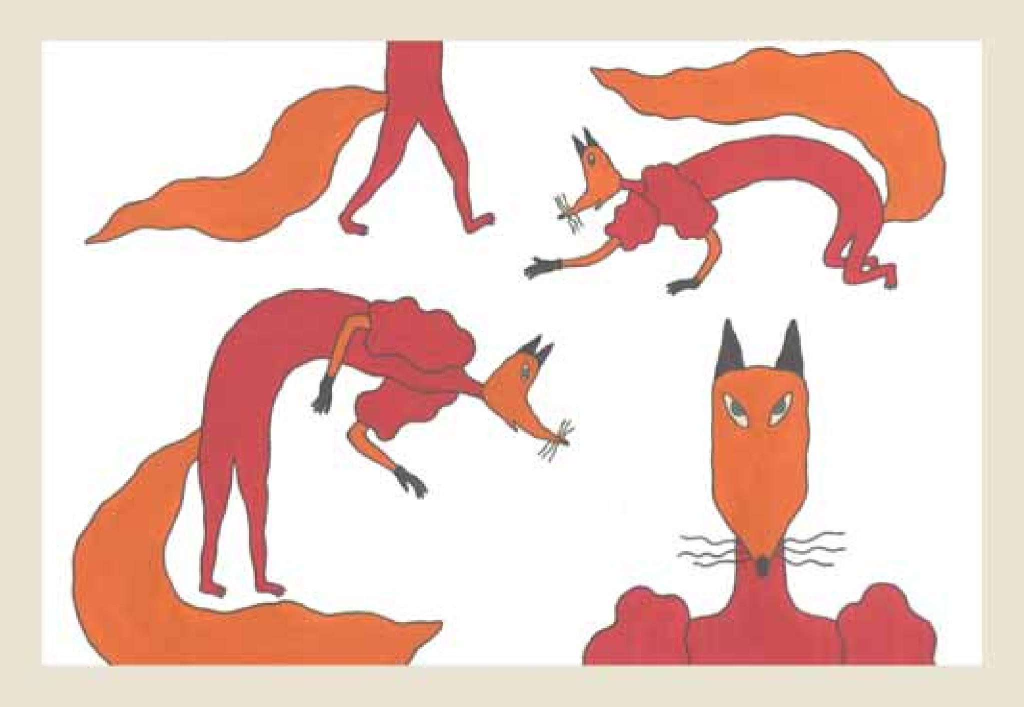
Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.



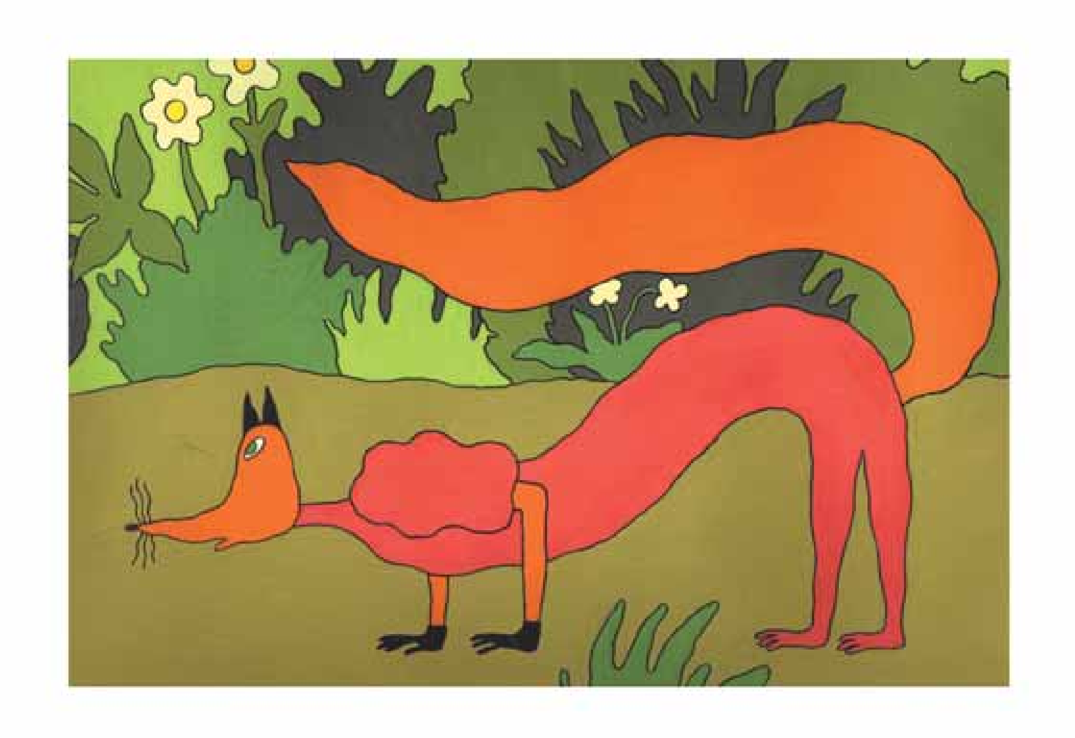


Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.



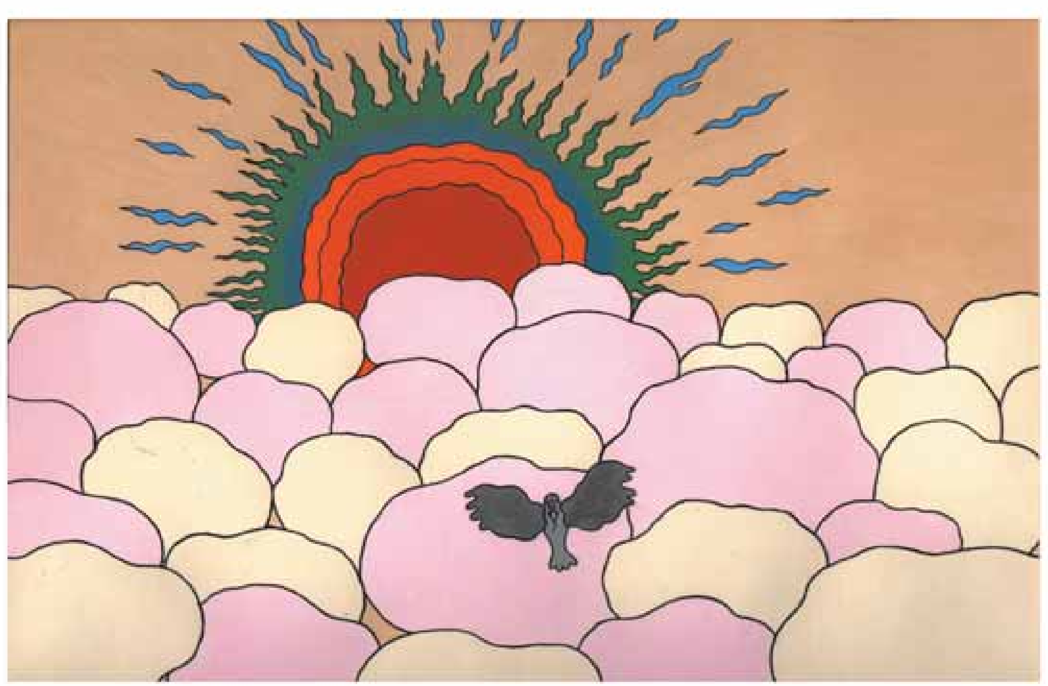


Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.





Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.



Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.

Композитор Шандор Каллош написал для этого фильма пять прекрасных вальсов, которые дали возможность показать развитие образа главной героини, внутренне сдержанной в начале фильма и эмоционально открытой, обладающей большой внутренней энергией в конце. Общая светлая тональность музыки в исполнении духового оркестра создает лирическое и задушевно-поэтическое настроение.

У мультипликации, которая является синтезом многих искусств и обладает неограниченными возможностями, широкая палитра средств в передаче различных чувств: от тонкой романтики до простых и незамысловатых детских лирических стихов. Каждый художник и режиссер видит мир по-своему и вносит свой вклад в дальнейшее совершенствование искусства мультипликации.



Эскизы к мультфильму "Когда растаял снег", 1978 г.

О трагическом

Трагедия — драматическое произведение, изображающее глубокие, чаще всего неразрешимые жизненные противоречия. Обращаясь к человеческим страданиям и поступкам, требующим предельного напряжения чувств, она оказывает сильное эмоциональное воздействие на зрителя. Мультипликация в ранний советский период очень осторожно обращалась к трагическим произведениям — это могли быть фильмы о пионерах-героях, погибших в годы гражданской войны, а также рассказы писателей о тяжелой жизни в царской России. Пафосный финал в таких картинах обычно воспевал героя или приводил к оптимистическому завершению картины, которая имела воспитательное значение, в основном, для детей.

В настоящее время искусство мультипликации часто обращается к взрослой аудитории, к анализу проблем современной жизни и философским размышлениям, разрушающим стереотип стандартного мышления, освобождая зрителей от банальных схем. Стараясь выразить языком искусства мультипликации сложность нашего мира, показать его трагизм, противоречия, драматические контрасты, поиски смысла жизни, борьбу между добром



Эскиз к мультфильму "Человек и его птица", 1975 г.

и злом — авторы мультфильмов иногда обращаются к философским притчам.

«Притча» — это рассказ, в котором знания, выраженные в иносказательной форме, помогают людям, наделенным определенной мудростью, найти верные решения и быть в гармонии с собой. Эти повествования пришли к нам из далекого прошлого и передают накопленный опыт поколений.

В 1974 году мы взяли в работу литературный сценарий-притчу Розы Хуснутдиновой «Человек и его птица». Это была первая попытка экранизации философской притчи средствами мультипликации на Центральном телевидении. Никто из руководителей к этому не был готов, и наш мультфильм не принимали. В документах же необходимо было написать, что фильм создан и принят, иначе коллектив студии не получил бы зарплату.

Когда сроки сдачи картины уже заканчивались, заместитель Председателя Гостелерадио СССР С.И. Жданова приняла «мудрое решение»: нам было приказано вставить в начале фильма титр, где объяснялось, что действие картины происходит в «джунглях капиталистического города». Мы подчинились приказу. После этого нашу ленту приняли, сделали одну или две копии и «положили на полку».

В 1976 году в ГДР, куда режиссер А. Солин возил этот фильм, мы слышали о нём самые лестные отзывы от немецких художников и режиссеров, также хорошо о нем говорили и у нас в стране наши коллеги.

Музыку к мультфильму написала Софья Губайдулина, которая в настоящее время живет и работает в Германии. Она принадлежит к композиторам советского авангарда 1960–80-х годов. Ее музыка к картине обладает глубоким смыслом, выразительным звучанием, подчеркивает внутренний конфликт героя, усиливает эмоциональное впечатление и драматизм произведения.



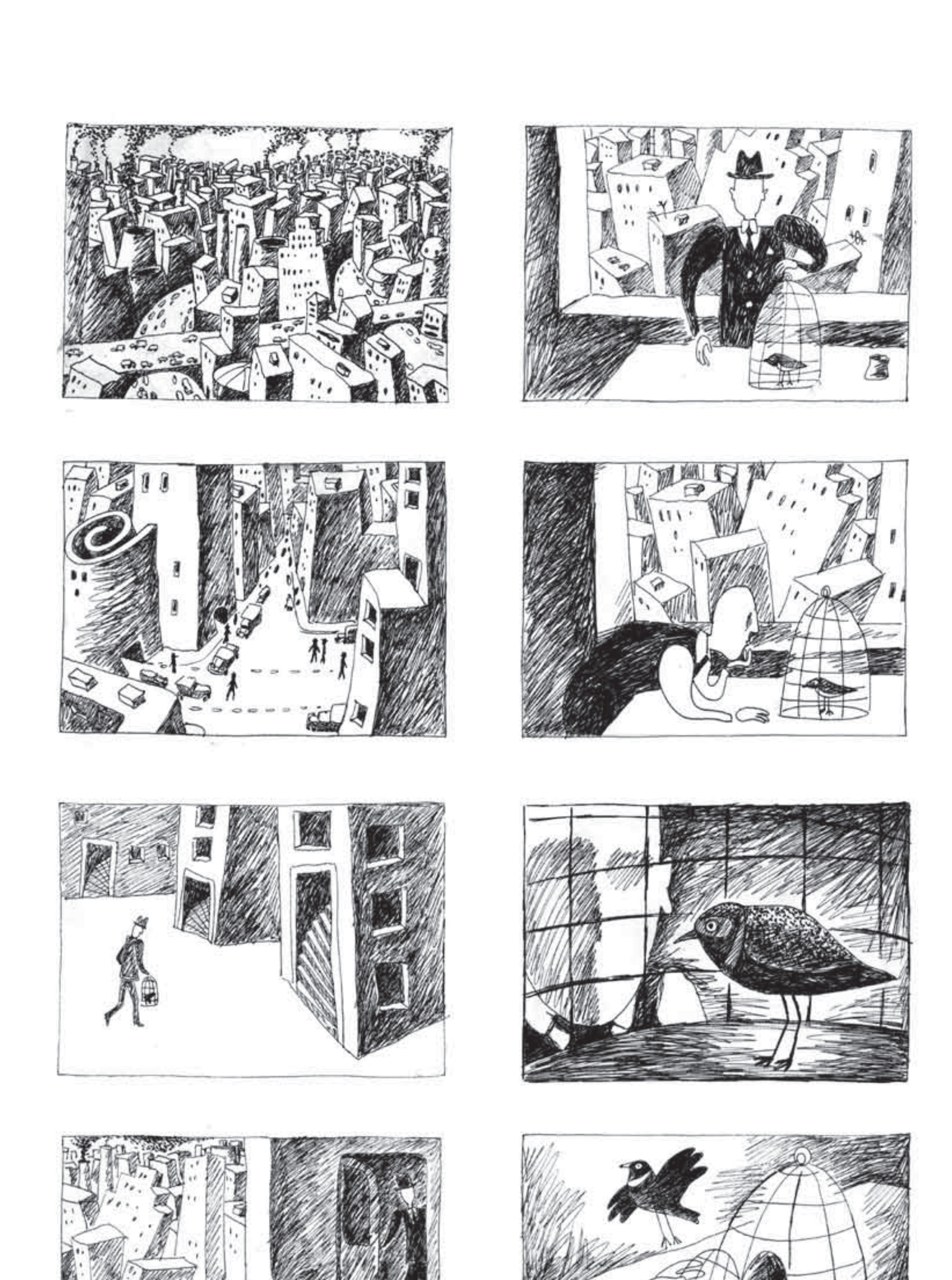


На фото А. Солин в ГДР, 1979 г.





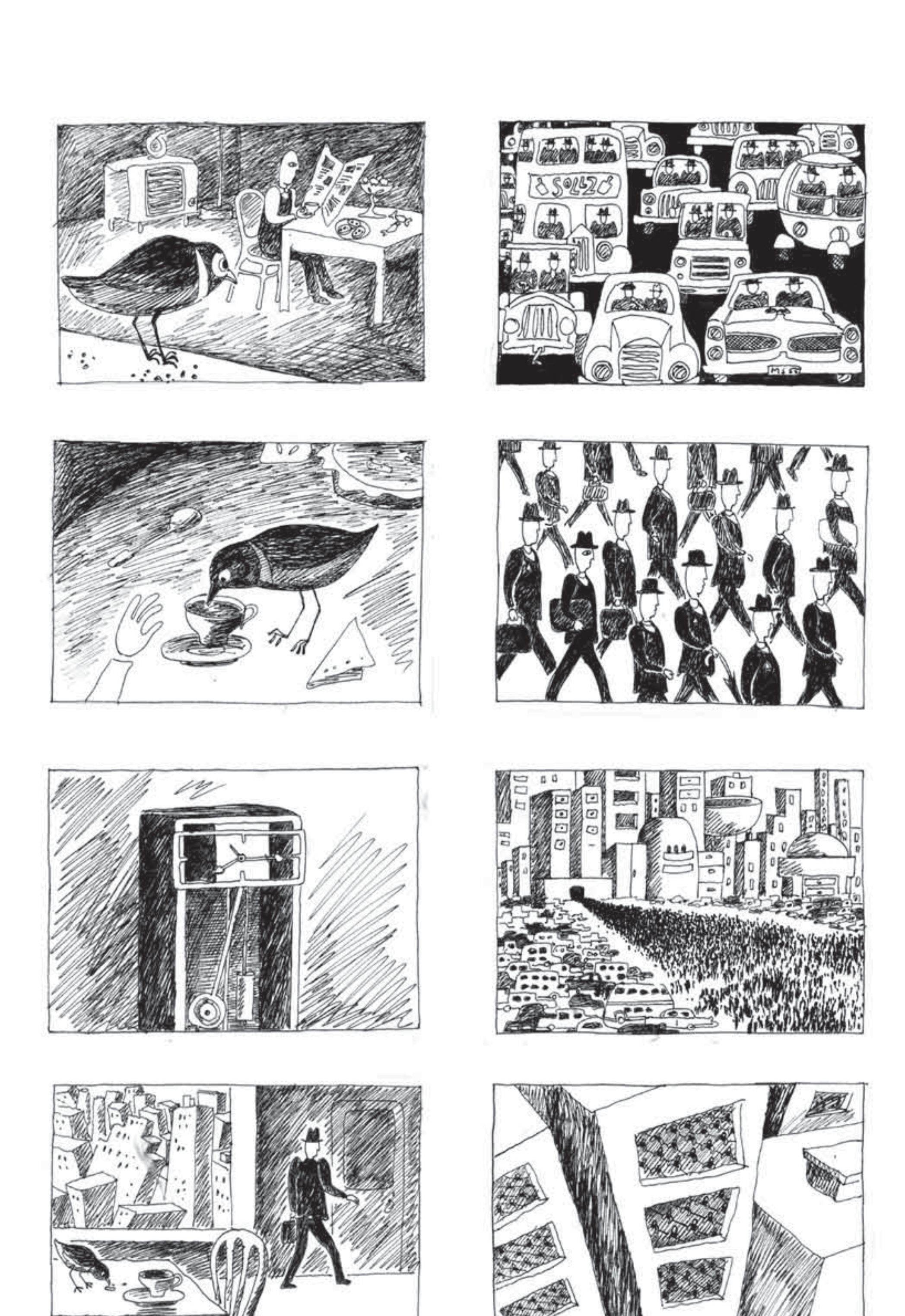
Эскизы к мультфильму "Человек и его птица", 1975 г.



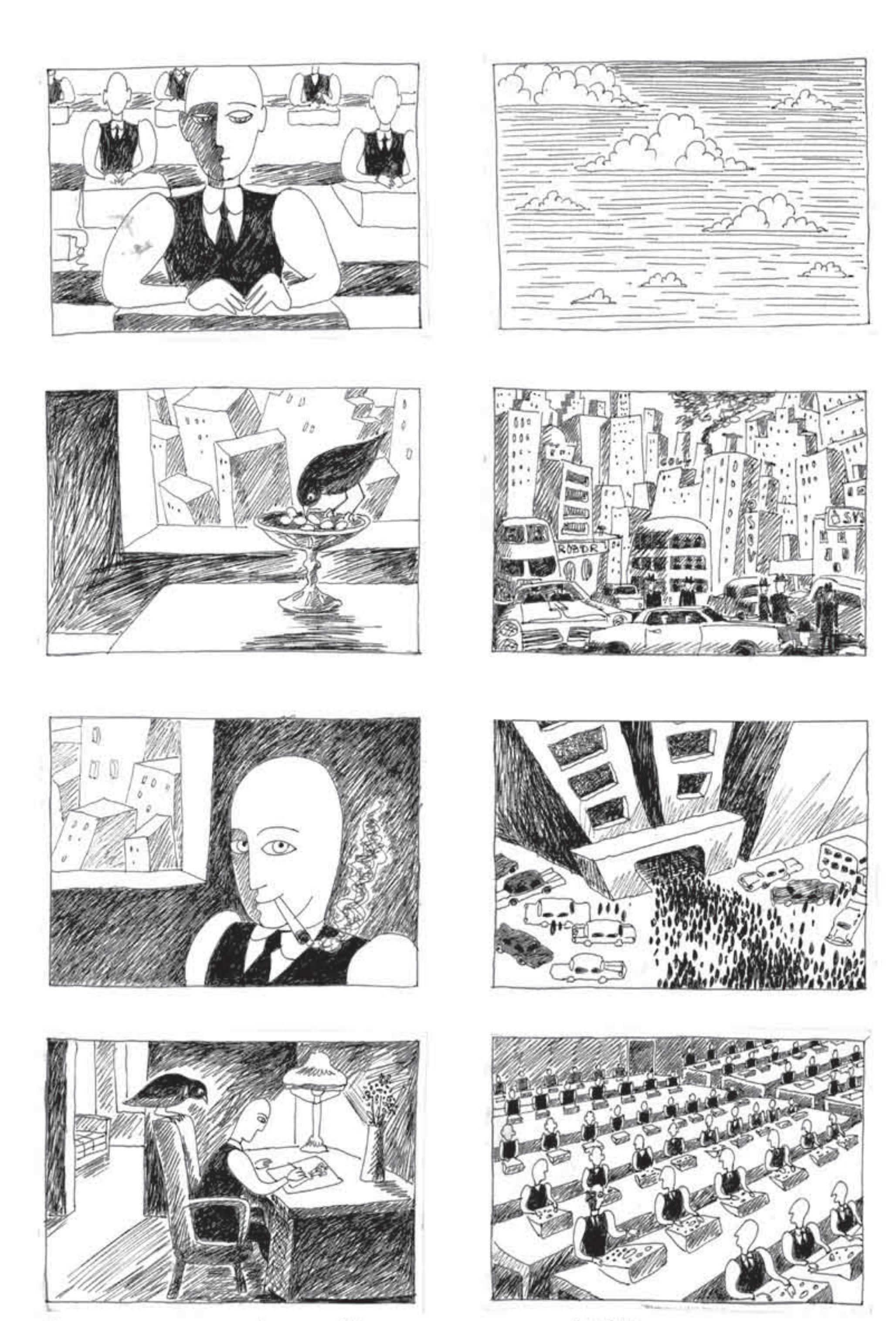
Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.



Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.

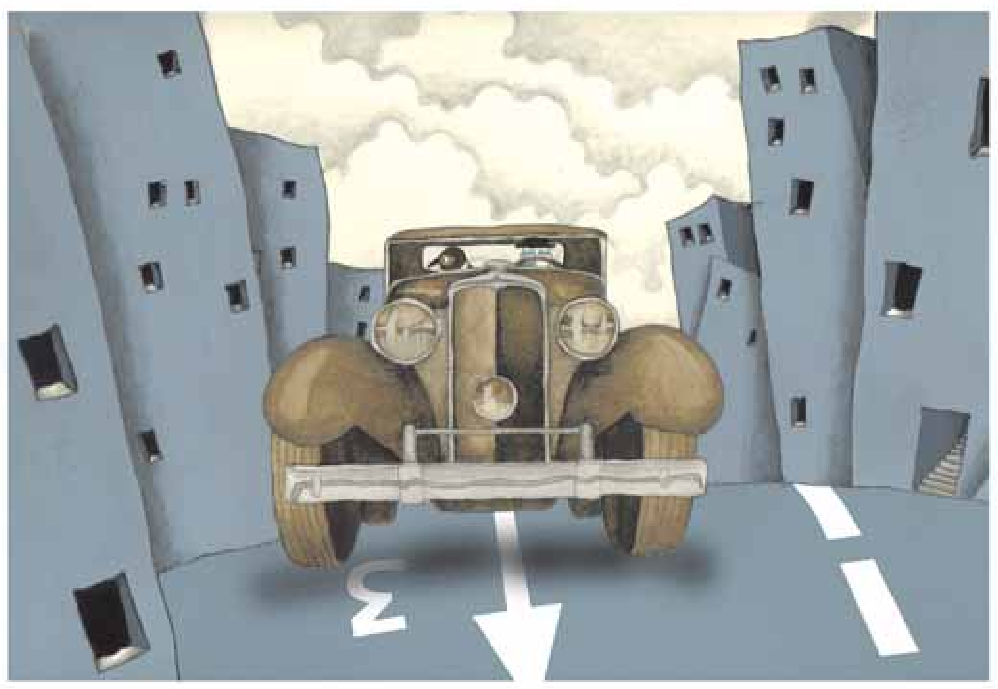


Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.



Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.





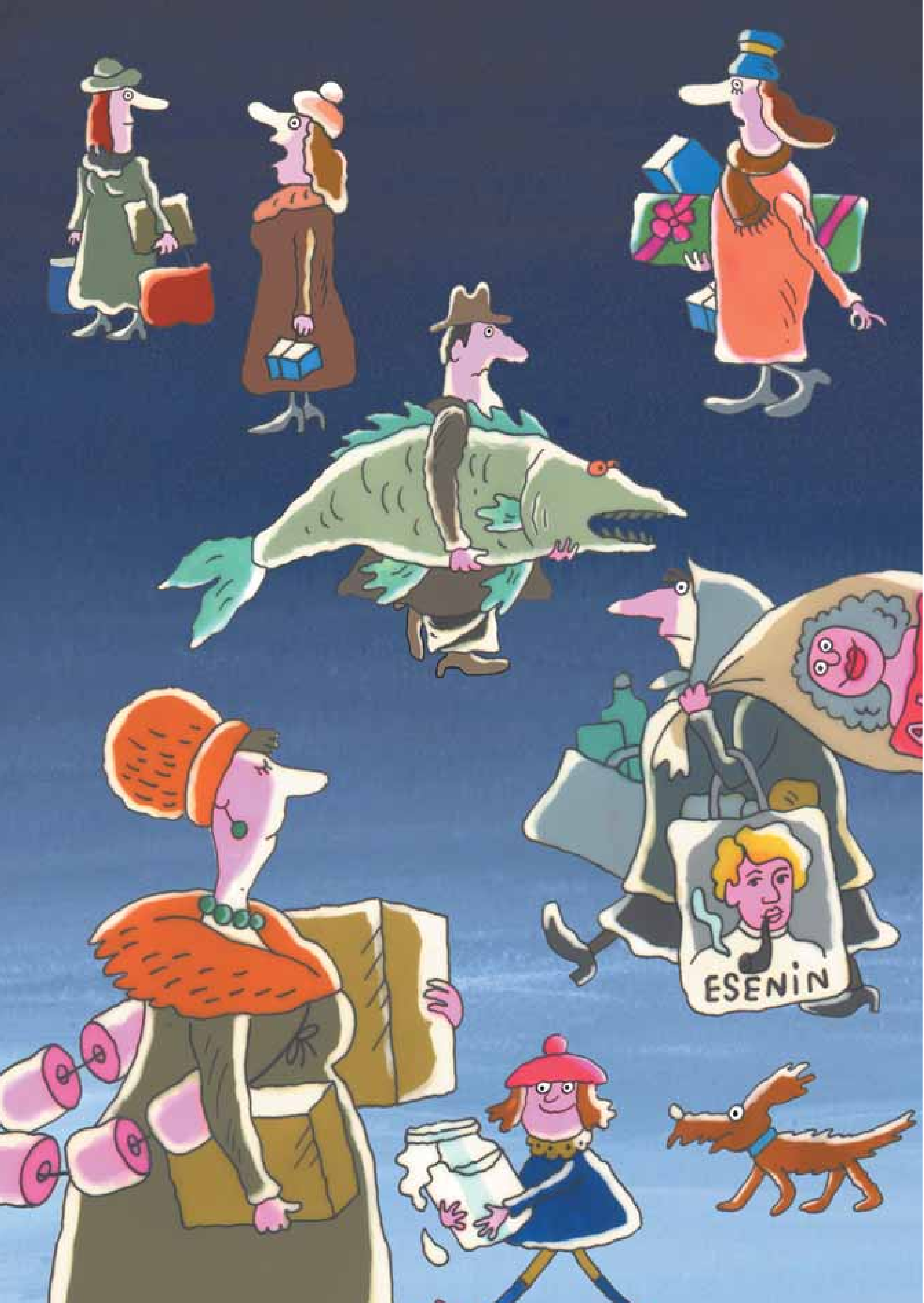
Эскизы к мультфильму "Человек и его птица", 1975 г.



Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.



Раскадровка мультфильма "Человек и его птица", 1975 г.


ESENIN



Часть 3

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ПЕРИОД

Режиссерский замысел
РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ
Форма записи режиссерского сценария
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ
Визуальные выразительные средства
Сбор подсобного материала
Создание персонажей
Эскизы для мультфильма
Раскадровка
Компоновки
«Мизансцена» и «мизанкадр»
в мультипликационном фильме
Приемы художественного монтажа
«Комфортная» и «акцентная»
системы художественного монтажа
Пластическая выразительность композиции кадра
Спецэффекты
Надписи
Некоторые правила цветовых гармоний
Стиль произведения
ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
Разнообразные виды звука
Запись актеров

…Почему я делаю этот фильм, именно этот,
а не какой-нибудь другой? Не знаю и знать не хочу.
Побудительные мотивы неясны, запутаны, смутны.
Единственный стимул, который я могу назвать,
не кривя душой, — это подписание контракта:
подписываю, получаю аванс, а поскольку возвращать его
желания нет, я вынужден приниматься за работу.
И стараюсь делать ее так, как, мне кажется,
сам фильм того хочет.

Ф. Феллини «Делать фильм»

Режиссерский замысел

Что такое режиссёрский замысел? Это решающий момент в практике профессии, который предполагает:

— творческое истолкование литературного сценария;

— определение жанровых и стилистических особенностей;

— характеристики персонажей;

— определение изобразительного стиля и звукового оформления;

— решение фильма в пространстве (в характере мизансцен);

— решение фильма во времени (в темпоритме).

Режиссер первый интерпретирует то, что написал автор сценария, и затем объясняет своё видение экранных образов всем, кто участвует в создании мультфильма. Художнику-постановщику режиссер предлагает свою точку зрения на общий изобразительный стиль, на создание персонажей и композиций отдельных кадров, вместе с ним прорабатывает каждую часть, сочетая свое представление с индивидуальностью данного художника.

Композитору он предлагает свое понимание характера будущей музыки, где и сколько времени она должна звучать.

С оператором оговаривает все специфические особенности съемки будущего фильма.

Со звукооператором организует звуковую часть.

От актеров (озвучивающих героев) и художников-мультипликаторов режиссер добивается максимальной выразительности актерской игры и пластики движений.

Овладеть языком мультипликации во многом помогает «насмотренность», когда количество увиденных мультфильмов переходит в качество образованности. Углубленный анализ лучших образцов мультипликационного искусства позволяет понять и осмыслить этот своеобразный экранный язык.



РЕЖИССЕРСКИЙ СЦЕНАРИЙ

…В искусстве одна только жизнь и есть:
это — жизнь воображения.
Воображение — это и есть действительность в искусстве.

Г. Крег

Форма записи режиссерского сценария

Режиссерский сценарий мультипликационного фильма — это итог углубленного изучения литературной основы будущего фильма, в котором посекундно и покадрово расписан план съемки каждой сцены, определен монтажно-ритмический строй и особенности изобразительного решения будущего экранного произведения. Желательно, чтобы в процессе производства этот сценарий не подвергался сомнениям.

Режиссерский сценарий является главным документом — сначала для продюсера, художника-постановщика, композитора и актеров, озвучивающих мультфильм, а потом, в производственном периоде, и для всех остальных членов съемочной группы. Режиссерский сценарий — это уже готовый фильм, но еще не снятый. Он также служит режиссеру постоянным ориентиром, помогая под влиянием случайных обстоятельств не упустить главное — идею, мысль, которую он вложил в построение каждого элемента фильма. Если режиссерский сценарий написан точно, то любой член съемочной группы ясно понимает, что происходит в каждой отдельной сцене и что ему следует делать.

В процессе создания режиссерского сценария следует учитывать реальную возможность его постановки, его стоимость, предварительно продумать состав съемочной группы, наметив художников, с которыми необходимо сотрудничать, техническое оборудование, помещение, артистов, чьи голоса подойдут для озвучивания, их творческие возможности, музыку, предполагаемую к использованию.

Режиссер заранее должен знать, какие траты ему предстоят, и понимать, что стоимость будущего фильма заложена в его режиссерском сценарии.

Чтобы уложиться в ту сумму денег, которая выделяется на производство мультфильма, следует сразу упростить что-то в режиссерском сценарии, сделав так, чтобы удешевленное решение не повлияло на содержание и техническое качество, а смотрелось как художественный прием. Просто не значит плохо. Даже малобюджетный мультфильм может быть сделан гениально. Но, если режиссер

перерасходует денежные ассигнования и не уложится в сроки, отпущенные для производства, к нему применят штрафные санкции в соответствии с условиями договора, заключенного с фильмопроизводящей организацией.

У режиссерского сценария должен быть титульный лист, на котором указаны:

— название фильма;
— технология (рисованный, кукольный, перекладка и т.п.);
— продолжительность;
— автор сценария;
— режиссер;
— художник-постановщик;
— композитор (если режиссер определился в выборе);
— редактор;
— название фильмопроизводящей организации;
— год написания сценария.

"ВОЛК В УПРЯЖКЕ"

Режиссерский сценарий
мультипликационного фильма
из цикла "Приключения Мюнхаузена"

рисованный,
9 минут.

Авторы сценария	-	А.Солин, И.Пшеничная
Режиссер	-	А.Солин
Художники-пост.	-	И.Пшеничная, И.Верповский
Композитор	-	А.Киселев
Редактор	-	Т.Бородина
Директор	-	Л.Варенцова

т/о "Экран", 1994 г.

Для записи режиссерского сценария будущего мультфильма существует определенная форма. Обычно в режиссерский сценарий вносятся следующие графы:

— номер кадра («сцены»);

— объект, то есть место действия происходящих событий;

— крупность плана и способ съемки.

Различаются три основных вида кадров: общий, средний и крупный планы. В режиссерском сценарии они записываются как «общ.», «ср.» или «кр.». Масштабом для отнесения конкретного кадра к тому или иному плану является человеческая фигура. Если она целиком попадает в кадр, то это общий план, если только ее часть — то средний, если только голова — крупный. Кроме этого, иногда необходимо выделить часть тела или предмет — такая крупность называется «деталью».

Если кадр снимается с неподвижной точки, не пишется ничего, кроме определения крупности. Если кадр снимается с движения, то в этой графе помечается: панорама «ПНР» или «отъезд» или «наезд» и т.п. За этими пометками в каждом кадре будущей раскадровки должны содержаться конкретные композиции и панорамы, соответствующие эмоциональному и смысловому изображению задуманной сцены — ракурсу, крупности и фону на втором плане, как месту действия персонажа;

— в следующей графе отмечается длина кадра в секундах. За его длительностью, количеством сменяемых кадров за единицу времени, скрывается сложное понятие темпоритма каждого кадра, каждой сцены, каждого эпизода и всего фильма в целом — т. е. степень скорости изложения событий на экране, их чередование и соотношение изобразительно-временных длительностей и визуальных акцентов. Эта область искусства мультипликации нередко является причиной неудачи или успеха фильма.

Уметь заранее определять временную протяженность кадра — одна из важных сторон режиссерской профессии. В монтажный период какие-то кадры окажутся неоправданно длинными, затянутыми, а другие, наоборот, слишком быстрыми, торопливыми. Во время озвучивания с помощью секундомера нужно контролировать время, за которое актер произносит тот или иной текст, сравнивая с режиссерским сценарием. Но если актер или художник-мультипликатор предложили более интересное исполнение, следует тут же внести соответствующие поправки в первоначальный замысел, сообразуясь с ритмом движения в соседних кадрах, сценах или эпизодах:

— в основной графе «Содержание кадра» записываются действия, происходящие в кадре, а также диалоги, если они имеются в фильме;

— в графе «Звук» специально отмечается характер звука в кадре: музыка, шумы, голоса второго плана.

Фрагмент режиссерского сценария
рисованного мультипликационного телефильма
"ВОЛК В УПРЯЖКЕ"
из серии "Приключения Мюнхаузена"

№	*объект*	*план*	*сек.*	*содержание кадра и диалог*	*звук*
1	Титр	Общ.	4	«Творческое объединение «Экран»	Муз. тема «Кабинет Мюнхаузена».
2	Титр	Общ.	5	«ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА (ЗТМ).	
3	Кабинет Мюнхаузена	Общ. Наезд Ср.	20	Барон Мюнхаузен, развалясь в кресле у камина, просматривает газету. Рядом с бароном, не сводя с него влюбленных глаз, лежит Матильда, - такса «бывшая раньше борзой». МЮНХАУЗЕН (откладывая газету): - В газетах пишут, что барон Мюнхаузен всегда врет. Какая ерунда! (Мюнхаузен скомкал газету и швырнул в камин).	Хруст смятой газеты.
4	С другой точки	Кр.	7	МЮНХАУЗЕН: - Я всегда вру только чистую правду! Верно я говорю, Матильда?	
5		Кр.	3	МАТИЛЬДА (радостно виляя хвостом): - Гав! Гав! Гав!	
6	Повторение кадра №4	Кр.	3	МЮНХАУЗЕН: - Правильно.	
7		Ср. ПНР		МЮНХАУЗЕН (прохаживаясь по кабинету обращается к воображаемым слушателям): - Сегодня, дорогие друзья, я расскажу вам о небольшом приключении, которое случилось со мной в России.	Конец муз. темы «Кабинет Мюнхаузена»
8	Титр	Общ.	4	«ВОЛК В УПРЯЖКЕ»	Муз. тема «Дорога в Россию»
9	Дороги и города Германии 18 века	Ср. Общ. ПНР	3	Мюнхаузен верхом, в легком дорожном плаще, скачет по дорогам Германии...	цокот копыт по булыжной мостовой
10		Кр. Ср.	3	... мимо залитых солнцем зеленых полей...	
11		Общ. ПНР	3	... мимо ветряных мельниц...	
12		Общ. ПНР	3	... по улицам Риги.	
13	Зима. Русская пограничная застава	Общ.	12	Русский офицер проверяет документы Мюнхаузена. Возвращает. Отдает честь. ОФИЦЕР (командует солдату):	

				- Шлагбаум подвы-ы-ысь! Шлагбаум со скрипом поднимается вверх. осыпая с бревна лежащий снег…	Скрип шлагбаума
14	Бескрайнее зимнее поле	Общ.	5		Испуганное ржание коня
15	Пограничная застава (с др. точки)	Общ. Ср.	4	Как только Мюнхаузен пересек границу, он тут же, вместе с лошадью, утонул в снегу.	
16	Прорубь	Ср. Общ.	8	Здоровенный мужик, заросший широкой бородой, купается в проруби. Рядом, на снегу , лежат тулуп, валенки, шапка, исподнее. Неподалеку – лошадь, запряженная в сани. Из-под снега, верхом на лошади, появляется трясущийся от холода Мюнхаузен.	Плеск воды. Довольное кряканье мужика.
17	С другой точки	Ср.	15	Мюнхаузен спешивается. Вежливо по-европейски раскланивается перед удивленным мужиком. Одевает на себя его тулуп и валенки. Небрежно бросает на снег большой кошелек, из которого высыпаются золотые монеты, прыгает в сани, и, под звон бубенцов…	Голос Мюнхаузена (за кадром): - Я обменял своего коня на беговые сани и весело помчался в Санкт-Петербург.
18	Бескрайнее зимнее поле	Общ.	6	… растворяется в белом пространстве.	Конец муз. темы «Дорога в Россию»
19	С другой точки ПНР	Ср. Кр.	26	Весело мчатся сани. Мюнхаузен, нахлестывая лошадь, распевает: МЮНХАУЗЕН: - Еду в русскую столицу, Познакомиться с царицей. Передать приветы ей От различных королей. От различных королей! Эх, Россия! Эх, страна! Ни тропинки, ни дороги. Вся заснежена земля… Уноси скорее ноги!	Песня «Еду в Русскую столицу»



ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ

…Иной раз приходится закрывать глаза,
чтобы лучше видеть.

Поль ля Кур

…В искусстве все приобретает силу воздействия,
лишь будучи выражено в художественных образах.

Академик М.В. Алпатов

Визуальные выразительные средства

В мультипликационных фильмах ведущее значение имеет изобразительное начало, которое заложено в режиссерской разработке. Любой мультфильм — это поле для всевозможных визуальных экспериментов. Можно отказаться от линейного рисунка и пойти по пути живописного или графического решения, работать с помощью светотеневого пятна песком, солью или кофе, ввести полиэкран, совместить рисунок с натурой или фотографией, применить аппликацию, марионетку, пастель, офорт, обратиться ко всем достижениям искусства и компьютерных программ.

Нестандартное мышление, своеобразный изобразительный стиль, умение применять визуальные символы, метафоры и ассоциации — всё это яркие краски на палитре режиссера и художника-постановщика мультипликационных фильмов.

При постановке полнометражных или многосерийных картин, где приходится работать с большим творческим коллективом, успех реализации замысла зависит от общей позиции режиссера и художника-постановщика, мастерства, опыта и таланта многих людей, от их слаженности и даже психологической совместимости. В таких проектах художник-постановщик и режиссер вместе разрабатывают концепцию мультфильма, его структуру и изобразительный стиль, — решают множество вопросов: что может стать значительным и интересным для зрителя, как правильно расставить акценты, выявить основной конфликт, наиболее полно раскрыть содержание эпизодов.

Всякий раз, находясь в поиске визуального решения для очередной постановки, мы искали особый изобразительный стиль, вытекающий из идеи и темы будущего мультфильма. Если первые серии из цикла «Приключения Мюнхаузена» были сделаны в традиционной манере, то уже следующий фильм — притчу «Человек и его птица», мы задумали совсем по-другому, отказались от контура, старались вписать персонаж в окружающую среду.



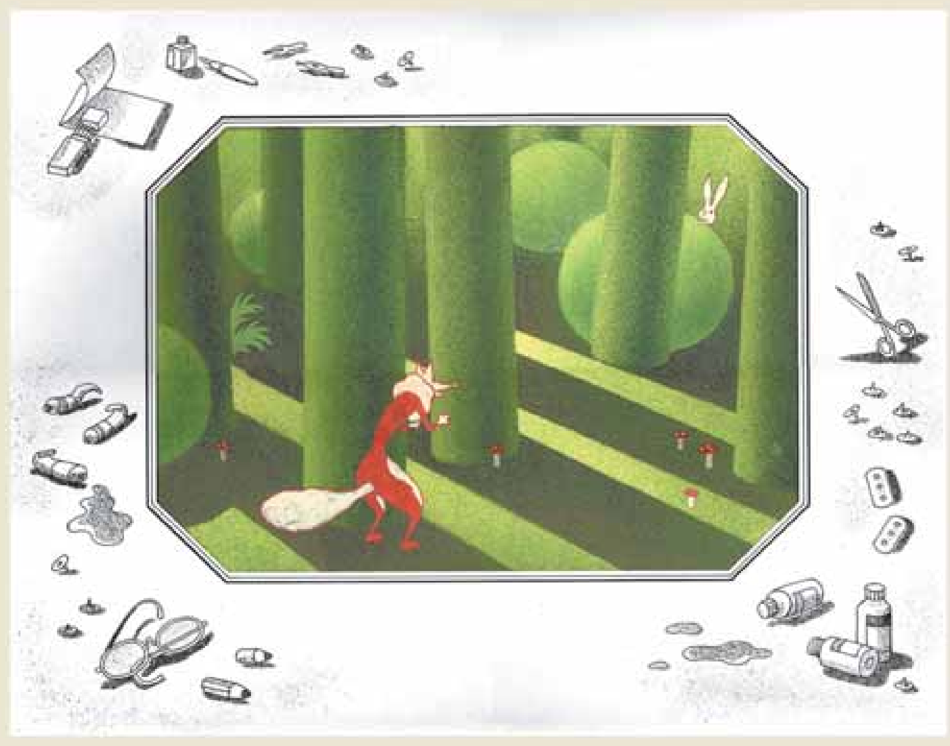








"Приключения Мюнхаузена" ("Чудесный остров")



Эскизы к мультфильму "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.

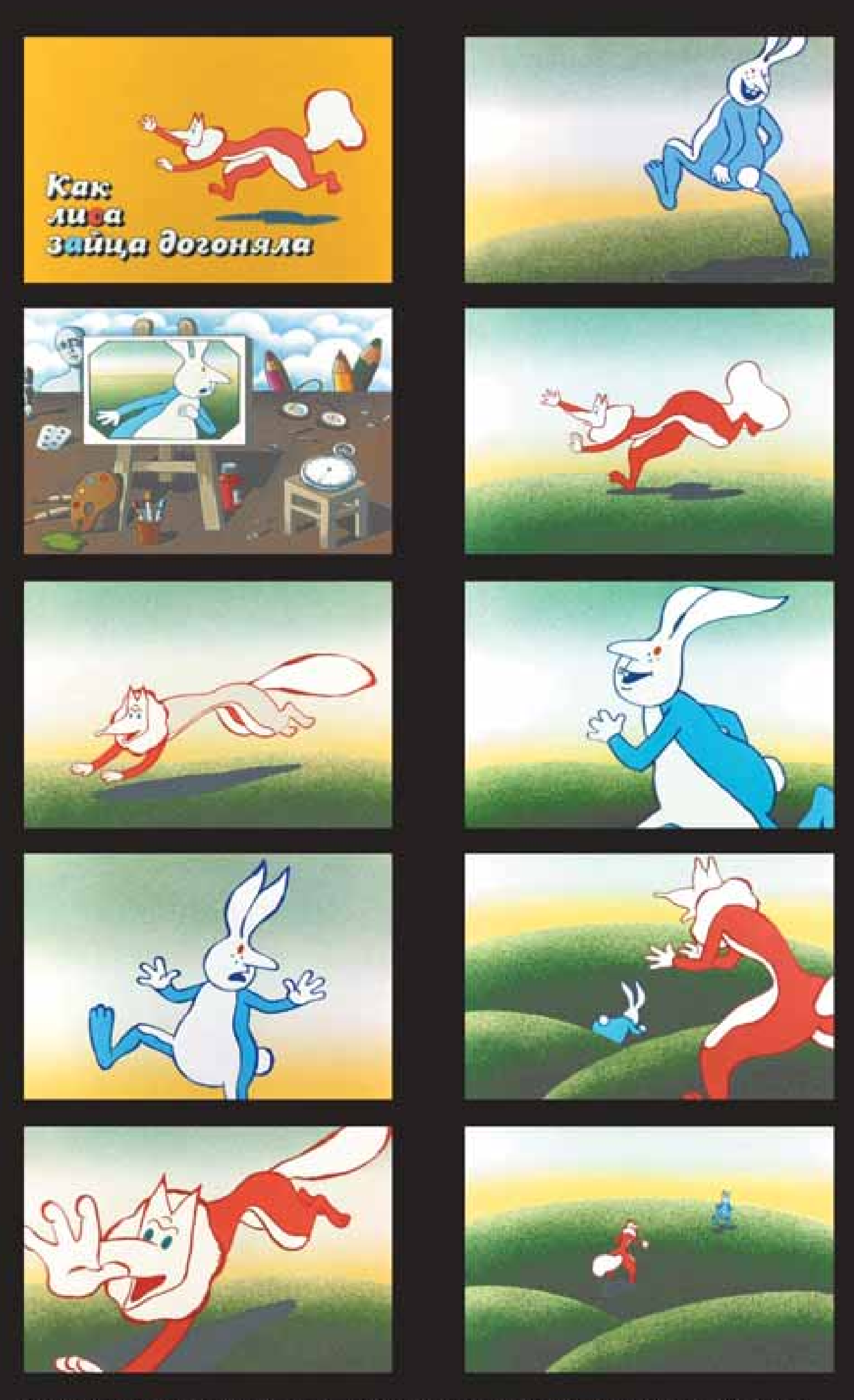


В мультфильме «Как лиса зайца догоняла» всё действие происходило на бегу. Нужно было выдержать темп картины, нарастающее напряжение, показать взаимоотношения персонажей и не утратить за всем этим динамику развития сюжета. Вся фоновая часть двигалась вместе с персонажами, состояла из тотального мультипликата, и каждая фаза фонов обрабатывалась набрызгом соответствующей краски. Контур Лисы и Зайца был живописный, с утолщениями в разных местах фигуры. Боясь не успеть изготовить материальную часть фильма в планируемый срок, мы заранее выверили найденные в эскизах художественно-технические приемы:

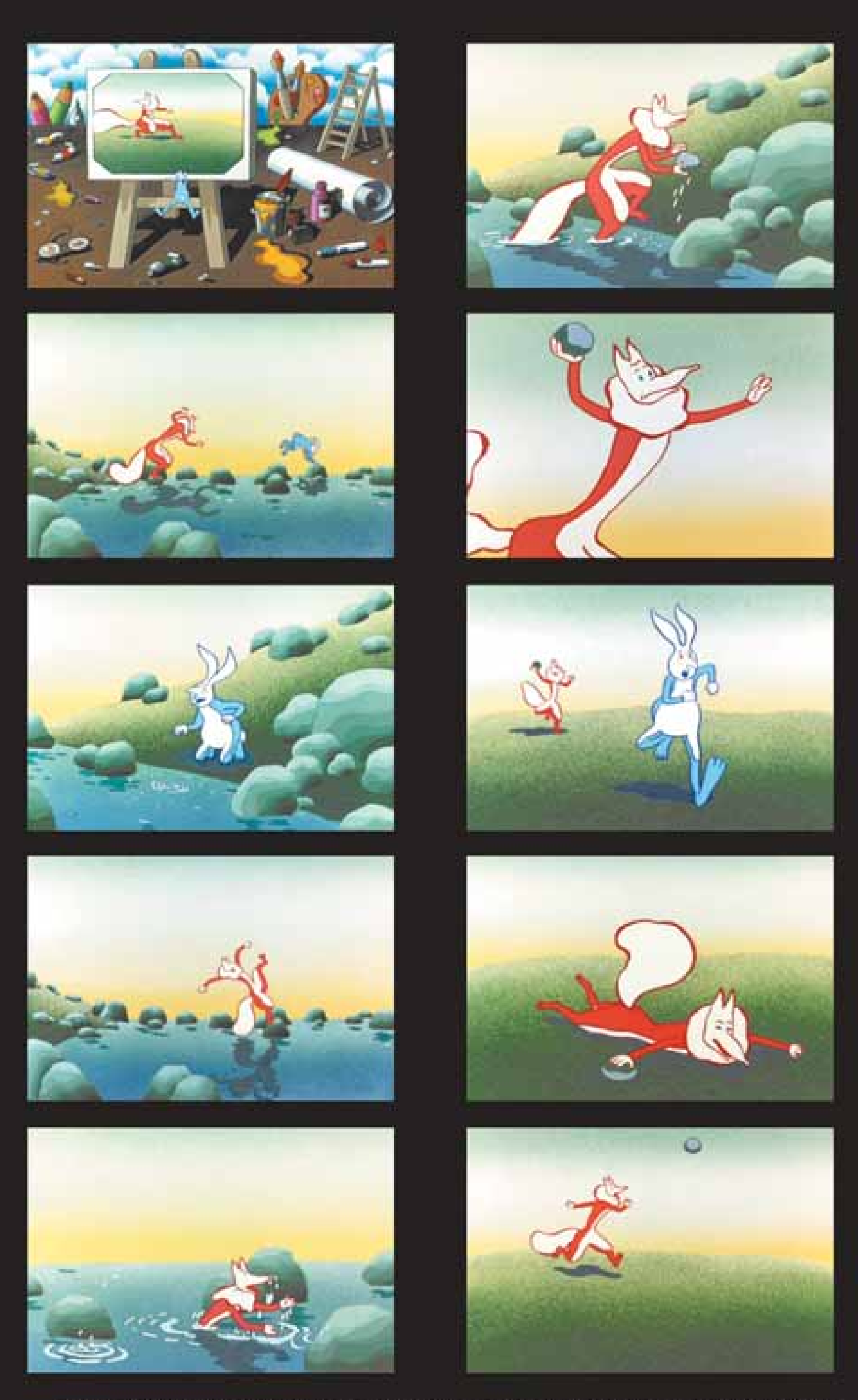
— изготовили фазы фонов для одной из сцен, прохронометрировали затраченное время и поняли, что все возможно выполнить;

— художники-фазовщики отказывались работать на нашей картине, так как они привыкли рисовать традиционной тонкой линией. Пришлось заниматься с ними индивидуально, делая множество образцов контура на целлулоиде, и, постепенно, они научились работать качественно и быстро, не теряя в зарплате.

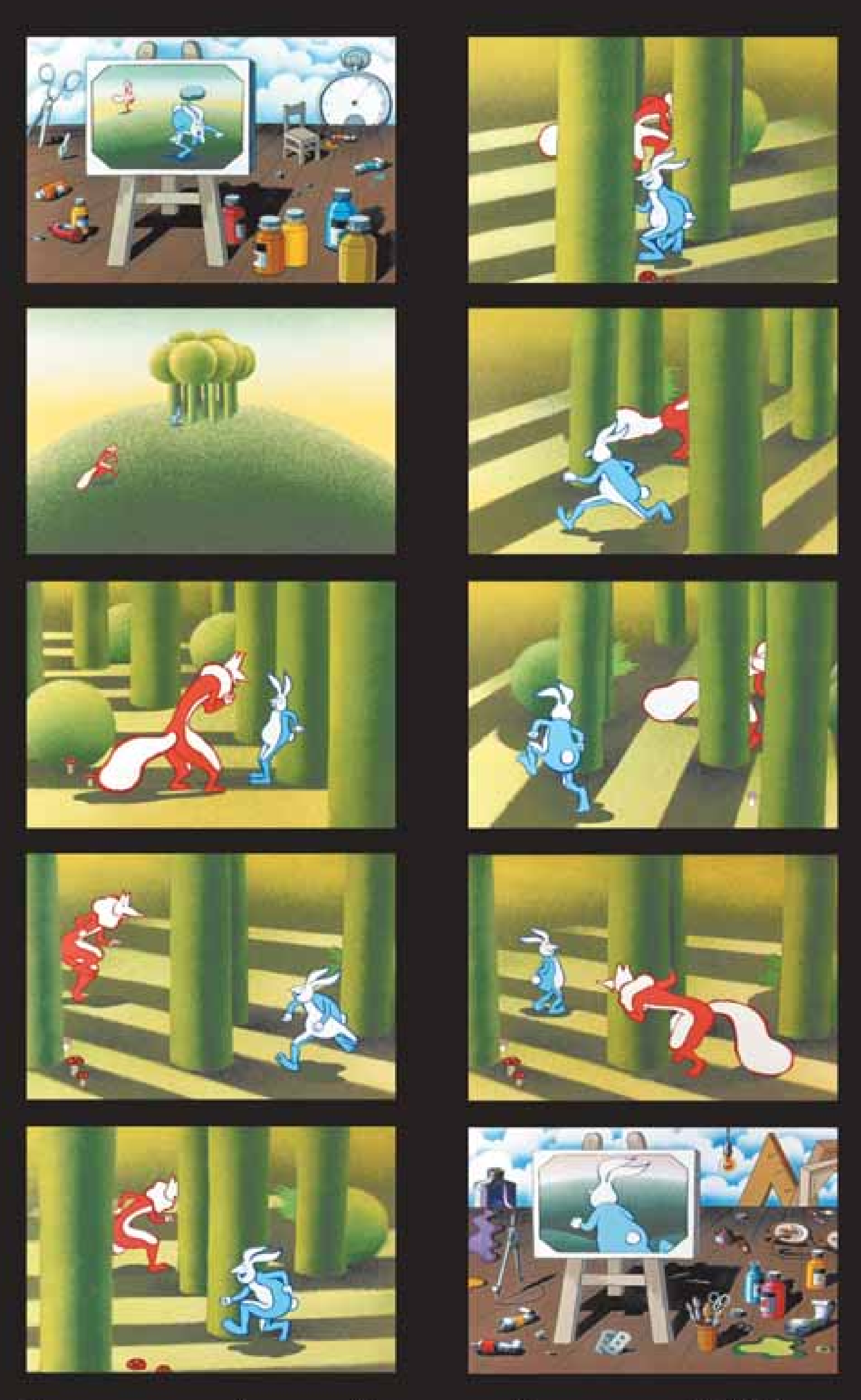
Благодаря тому, что в подготовительном периоде была тщательно продумана технология, разработаны образцы фонов и персонажей, мы смогли сделать этот нетрадиционный в изобразительном отношении мультфильм в плановые сроки без перерасхода сметы.



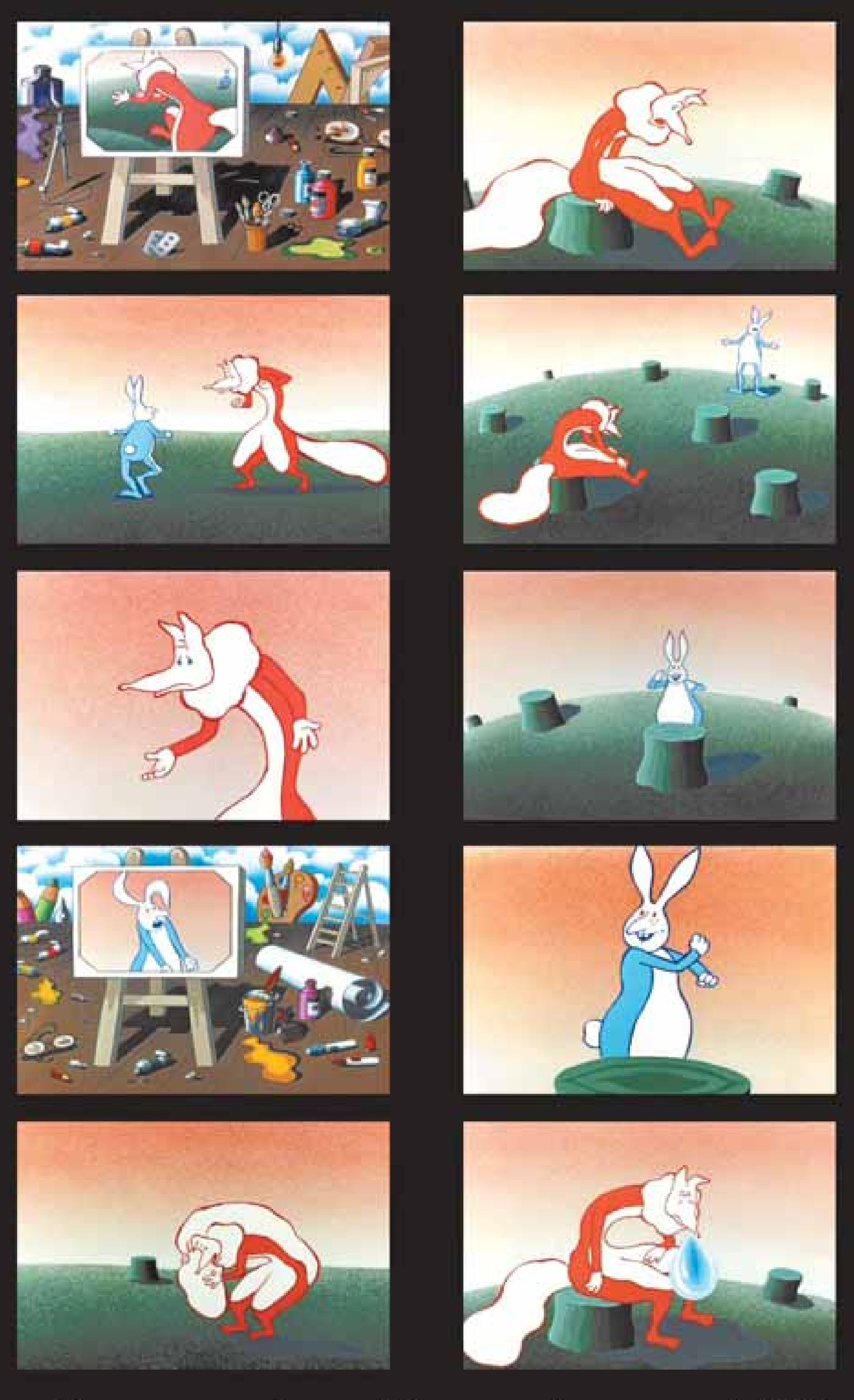
Кадры из мультфильма "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.



Кадры из мультфильма "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.



Кадры из мультфильма "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.



Кадры из мультфильма "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.

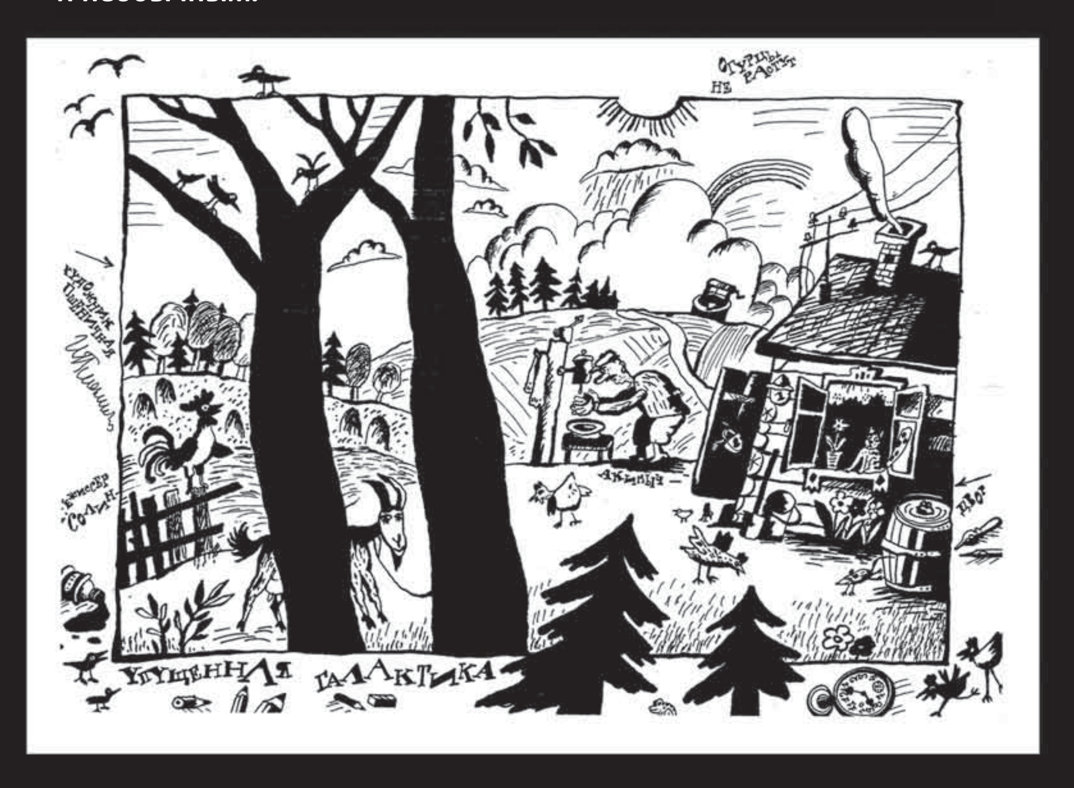


Кадры из мультфильма "Как лиса зайца догоняла", 1979 г.

Другой пример — мультфильм «Упущенная галактика», снятый по одноименному рассказу Евгения Шатько об инопланетянине, напрасно пытающемся установить контакт с учеными Земли. Чтобы создать особую эмоциональную атмосферу картины, вызвать напряженность, мы отказались от цвета. Он присутствует только в некоторых местах: это сияние от космического аппарата, сияние от пришельца из космоса и от пирамиды знаний, которую пришелец передает леснику Акимычу. Стилистику картины во многом определили характер рисунка и своеобразная особенность экранного пространства, в котором действуют персонажи.

Все нарисовано кистью на целлулоиде и залито с обратной стороны белой краской. Для того чтобы в мультфильме отсутствовало жесткое застывшее изображение, чтобы оно постоянно слегка вибрировало, делалось несколько копий фонов и копии со статических фаз персонажей. Съемка оказалась очень кропотливой: на каждый кадр приходилась смена фона и смена слоя с персонажами.

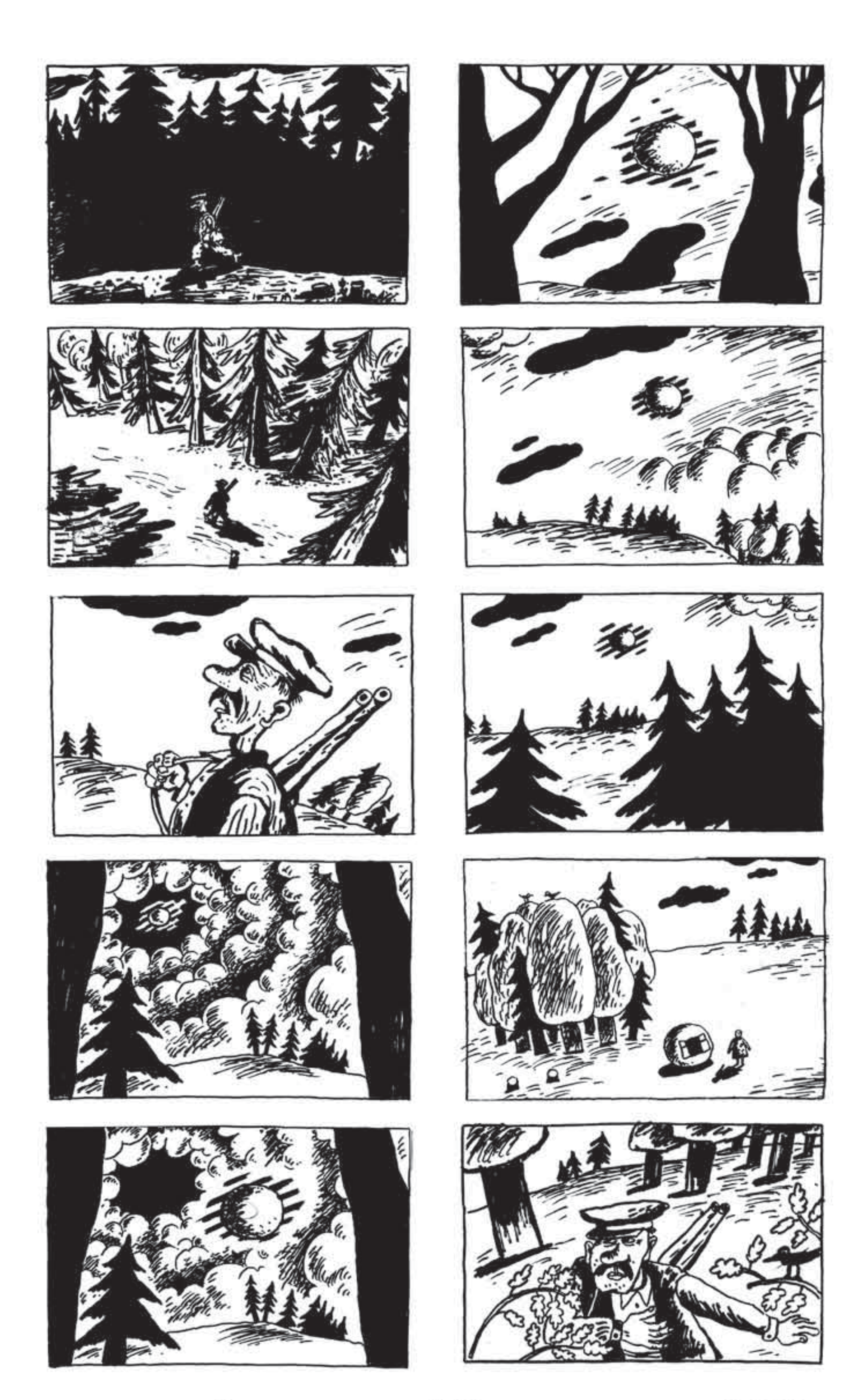
Наши усилия не пропали даром — на встречах со зрителями нам говорили, что мультфильм произвел на них такое же впечатление, как если бы они сами встретились в лесу с чем-то удивительным и необычным.



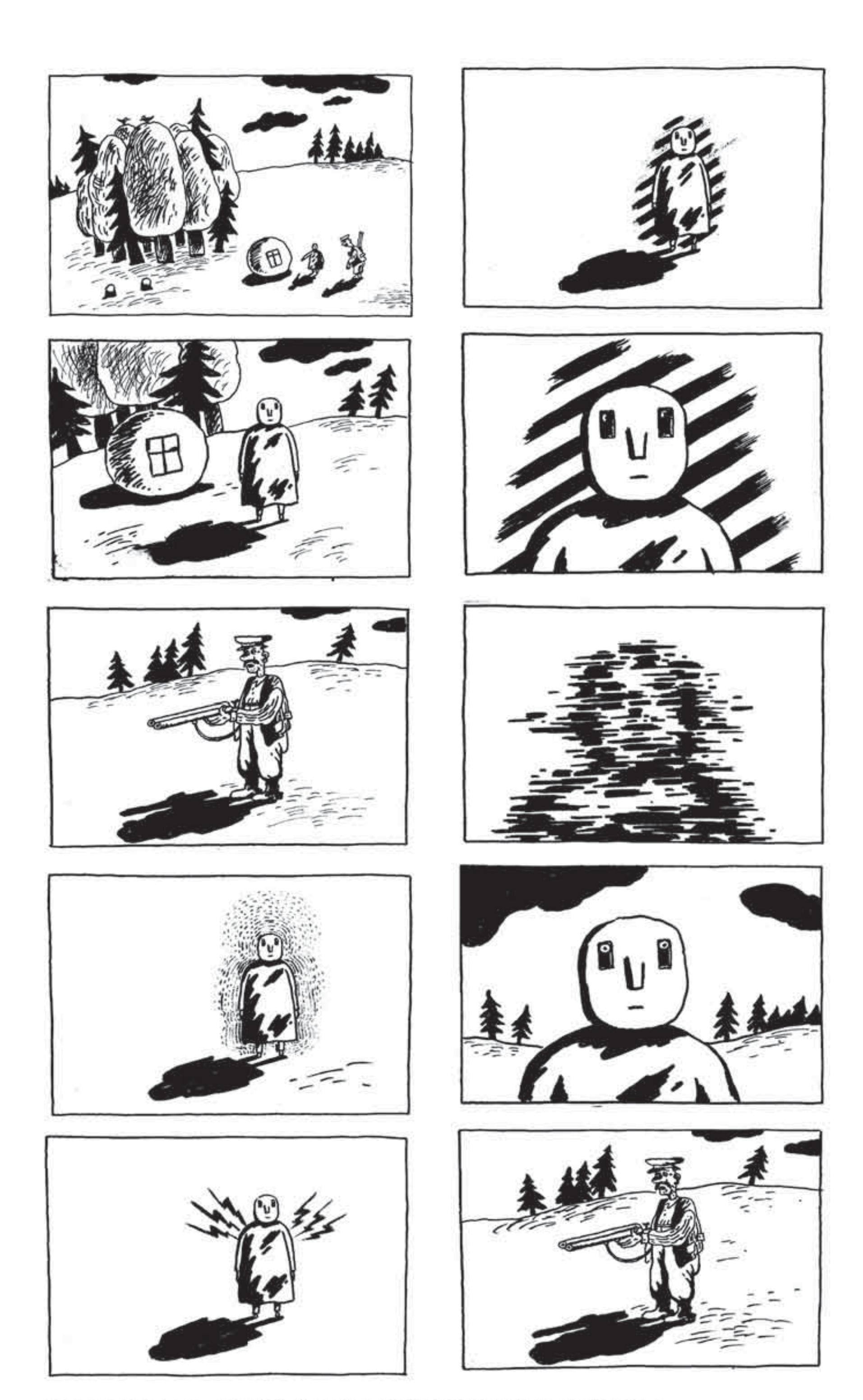
Эскиз к мультфильму "Упущенная галактика", 1989 г.



Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



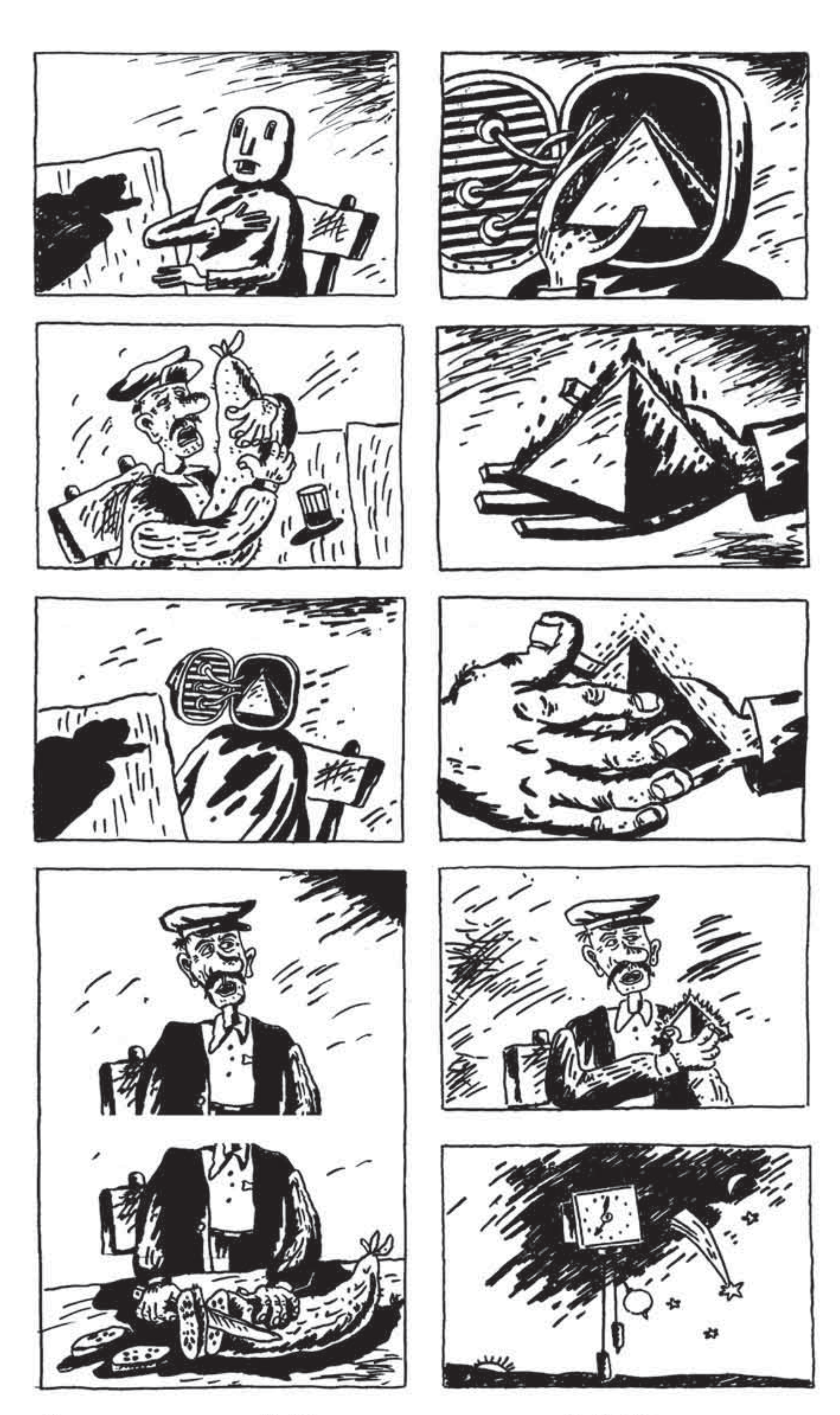
Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



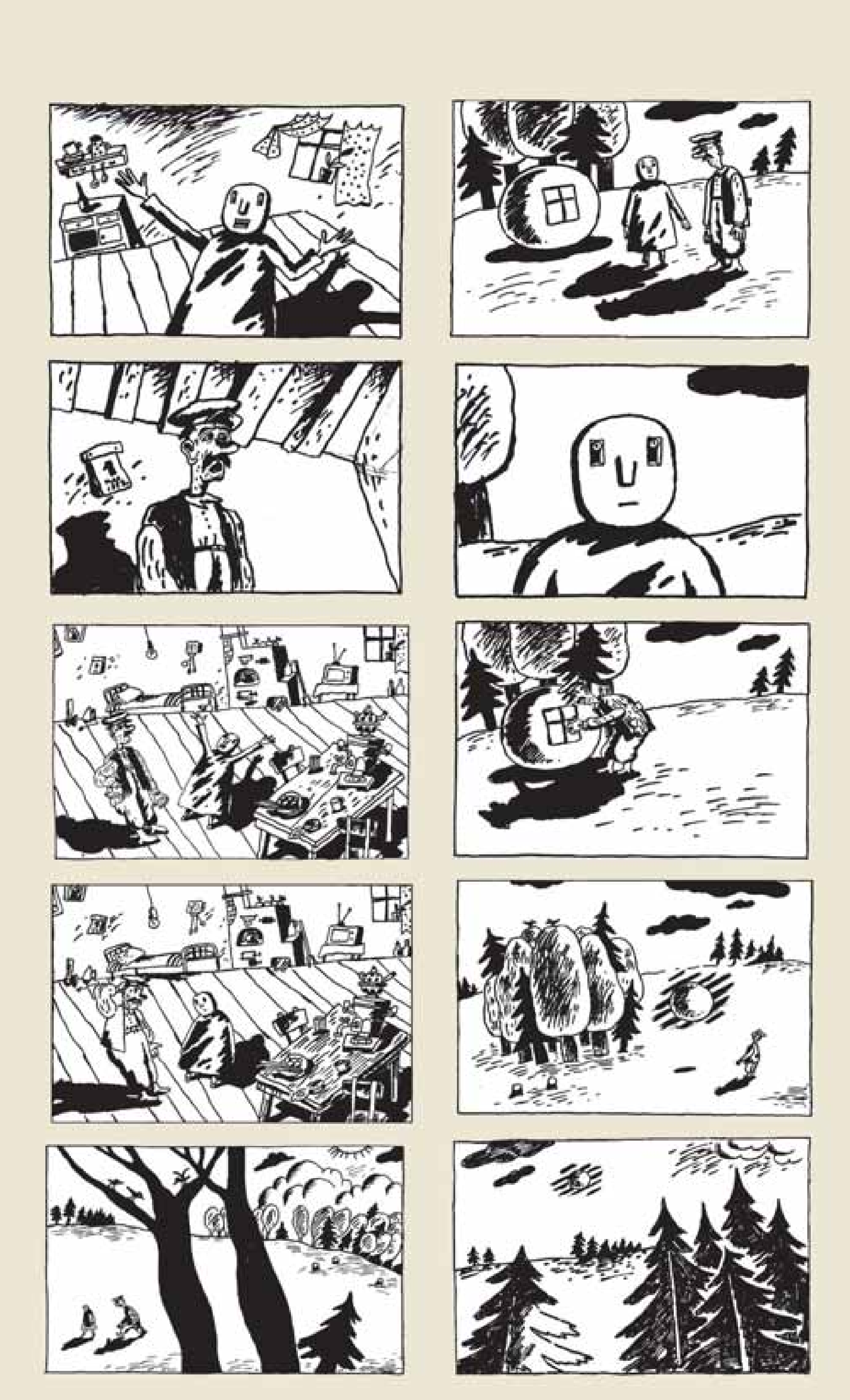
Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



Раскадровка к м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.



Конец раскадровки и персонаж из м/ф "Упущенная галактика", 1989 г.

Сбор подсобного материала

Для каждого мультфильма вначале следует делать предварительные зарисовки, наброски, отобрать детали, выделяя все самое существенное и важное, чтобы потом осмыслить и вставить в картину. Кто-то посчитает, что подобная работа не нужна, но это не пустая трата времени, а помощь в насыщении сюжета выразительными и емкими по смыслу новыми образами, дополняющими и обогащающими литературный сценарий.

Важно не только собирать материал к будущему фильму, но уметь преобразовывать и конструировать увиденное и прочитанное, что-то выделять и заострять, подавать по-новому, превращая свои эмоции и знания в самостоятельные художественные образы.

Так, работая над первым фильмом из сериала «Приключения поросенка Фунтика», мы ездили в Ленинград в музей цирка. Там зарисовывали старинный реквизит, различные цирковые афиши и многое другое. Ходили на представления в цирк, смотрели клоунские номера, в библиотеке читали книги, изучали все, что могло помочь лучше ориентироваться в материале.

Находясь в поиске графического языка для мультфильма «Упущенная галактика», мы часто общались с нашим товарищем Владимиром Георгиевичем Ажажой, который занимался внеземными цивилизациями и неопознанными летающими объектами. Он показывал нам фотографии, журнальные иллюстрации и переводы из зарубежных изданий о пришельцах и летающих тарелках. Мы тщательно зарисовывали и записывали всё то, что нам казалось интересным и выразительным.

Подобная подготовительная работа проводилась перед каждым очередным мультфильмом, она напоминала археологические раскопки и научные изыскания в поисках новых открытий. Эти «артефакты» заставляли литературный сценарий саморазвиваться, помогали нам по-новому подойти к избранной теме.

После того, как подсобный материал был собран, мы приступали к непосредственной работе над фильмом — переводили накопленные знания, писательское слово и собственную фантазию в конкретные зрительные образы.

Создание персонажей

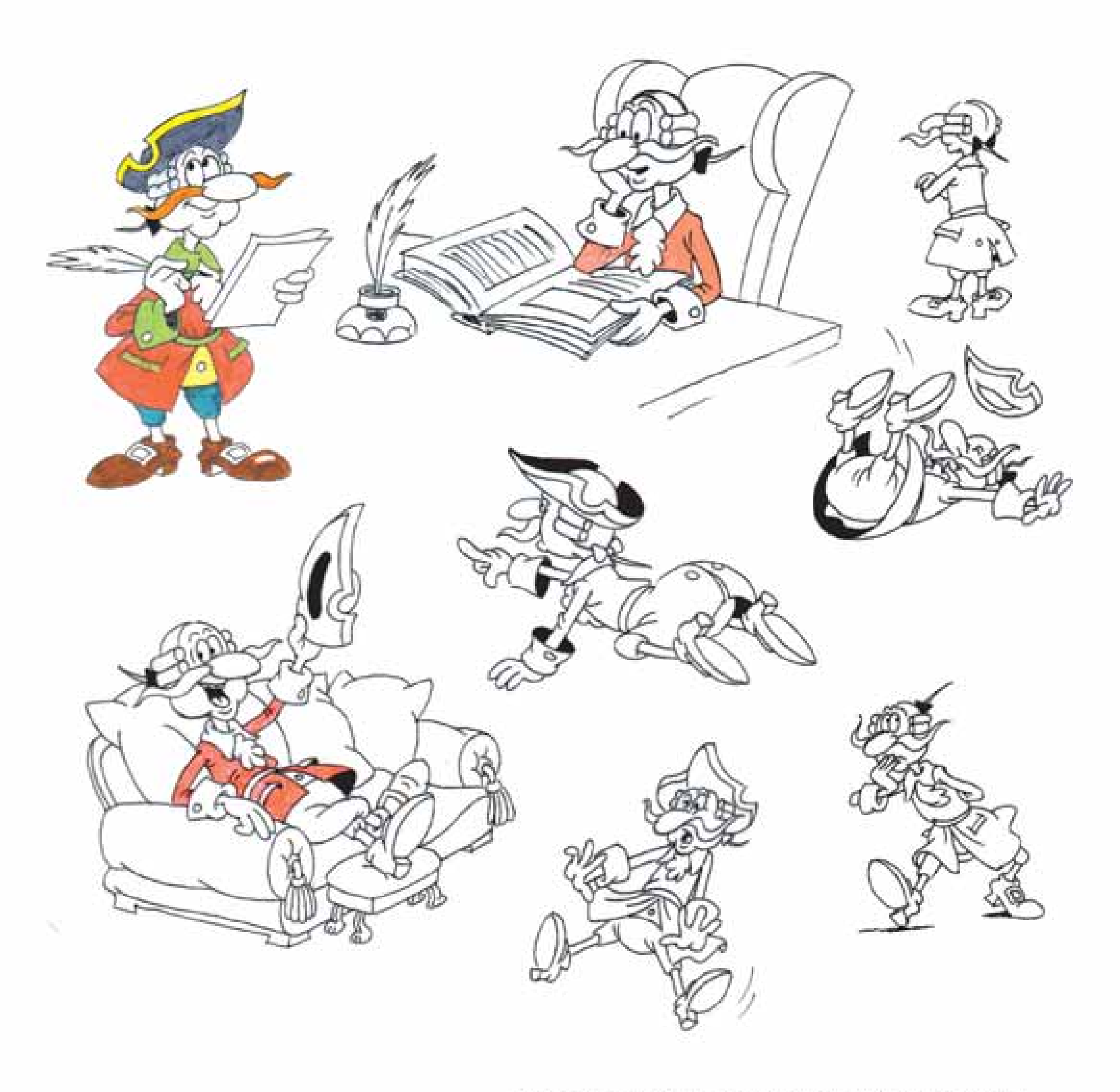
В подготовительном периоде персонажи к мультфильмам должны быть подробно разработаны, так как они являются составной частью раскадровок и эскизов, а также образцами для художников-мультипликаторов и художников-прорисовщиков.

Создание персонажей — сложный творческий процесс. Режиссер вместе с художником-постановщиком обсуждают характер каждого героя, манеру поведения, стиль в одежде и т. п. Из всего этого на бумаге возникает рисованный образ персонажа, складывающийся из его поступков, отношений с другими действующими лицами и окружающей средой. Для лучшего понимания характеров героев фильма необходимо проследить их индивидуальные особенности на протяжении всего сценария. Очень важно представить героев в различных ситуациях, наиболее выпукло характеризующих эти образы.

Режиссер и художник-постановщик никогда не ведут работу над персонажем вне контекста. Особенности характера проявляются только во взаимоотношениях с другими героями. Поэтому рассматривать, разрабатывать образ необходимо в ансамбле, учитывая динамику сюжета. Кроме этого, нужно помнить, что герои не могут быть оторваны и от конкретной среды.

Следует создать удобную конструкцию для персонажа, которая не будет сковывать его движения, даст возможность поворачивать фигуру в различных ракурсах. Эмоции: смех, гнев, страх, восторг — передаются мимикой и жестами. Если фильм насыщен репликами, то артикуляция должна быть тщательно прорисована, чтобы герой мог легко разговаривать. Художник-постановщик рисует специальные таблицы, на которых показаны соотношения всех персонажей мультфильма между собой по пропорциям, а также таблицы каждого персонажа отдельно. Эти таблицы необходимы для работы художникам-мультипликаторам и прорисовщикам.

Для сериалов разрабатываются герои, которые должны переходить из серии в серию. В короткий подготовительный период создать такие всесторонне «обкатанные» и совершенные образы чрезвычайно трудно: иногда в первых сериях они выглядят иначе, чем в последующих. Это происходит потому, что в сериале есть возможность что-то в действующих лицах подкорректировать и улучшить. Желательно, чтобы такие преобразования были не очень существенными и не изменяли персонажей до неузнаваемости.



Эскиз персонажа "Барон Мюнхаузен"

Придумывая внешний вид персонажа, полезно заранее обдумать, чьим голосом он будет говорить. Разрабатывая образ барона Мюнхаузена, мы уже точно знали, что пригласим на озвучивание актера театра имени Моссовета Сергея Сергеевича Цейца. Худой, подтянутый, он очень подходил под задуманный образ. На его лице выделялся большой нос с горбинкой, глаза блестели, а сам он излучал массу обаяния. В театре Сергей Сергеевич создавал гротесковые, эксцентричные образы и, как никто другой, соответствовал нашему главному герою.

Персонажи к мультсериалу "Великолепный Гоша"



Эскиз персонажа "Барон Мюнхаузен"

В «Приключениях поросенка Фунтика», создавая образ Фокуса-Мокуса, мы сразу ориентировались на Армена Борисовича Джигарханяна, у него голос замечательной окраски, необыкновенно задушевный и мягкий баритон, очень добрый и приветливый. Внешне он тоже был чем-то похож на нашего рисованного героя.

Может быть и наоборот: сначала создается персонаж, а потом подбирается под него актер. Тогда, имеющиеся эскизы героя, его детальная разработка помогают актеру быстрее войти в образ, он видит перед собой «прототип» того, кого нужно сыграть голосом, в кого следует перевоплотиться.



Эскиз персонажа "Клоун Фокус-Мокус"

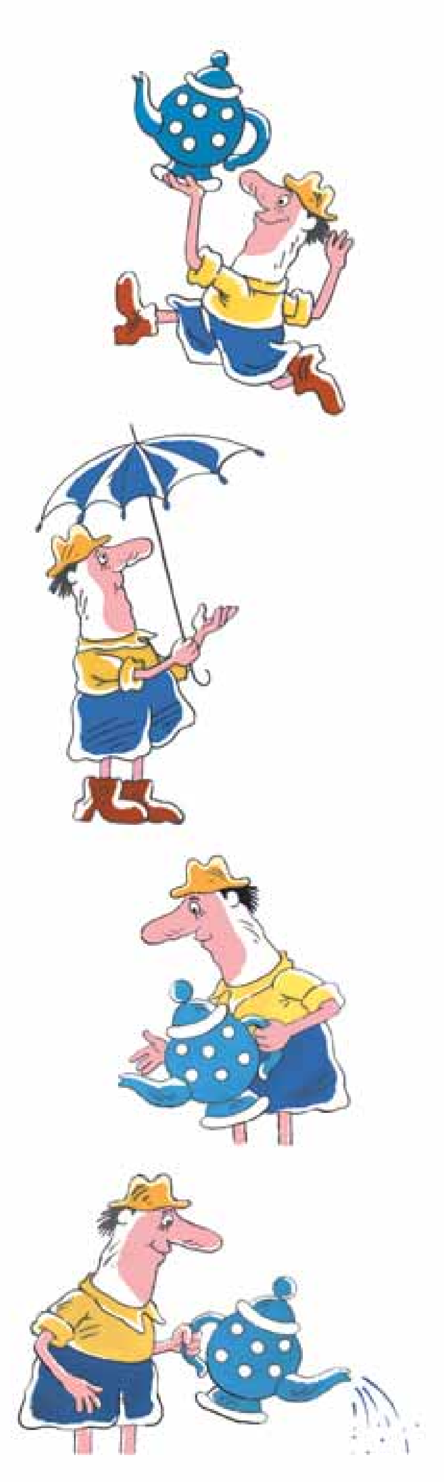


Эскизы персонажей для мультсериала "Великолепный Гоша"









Мультсериал "Великолепный Гоша", 1981 - 1985 г.г.

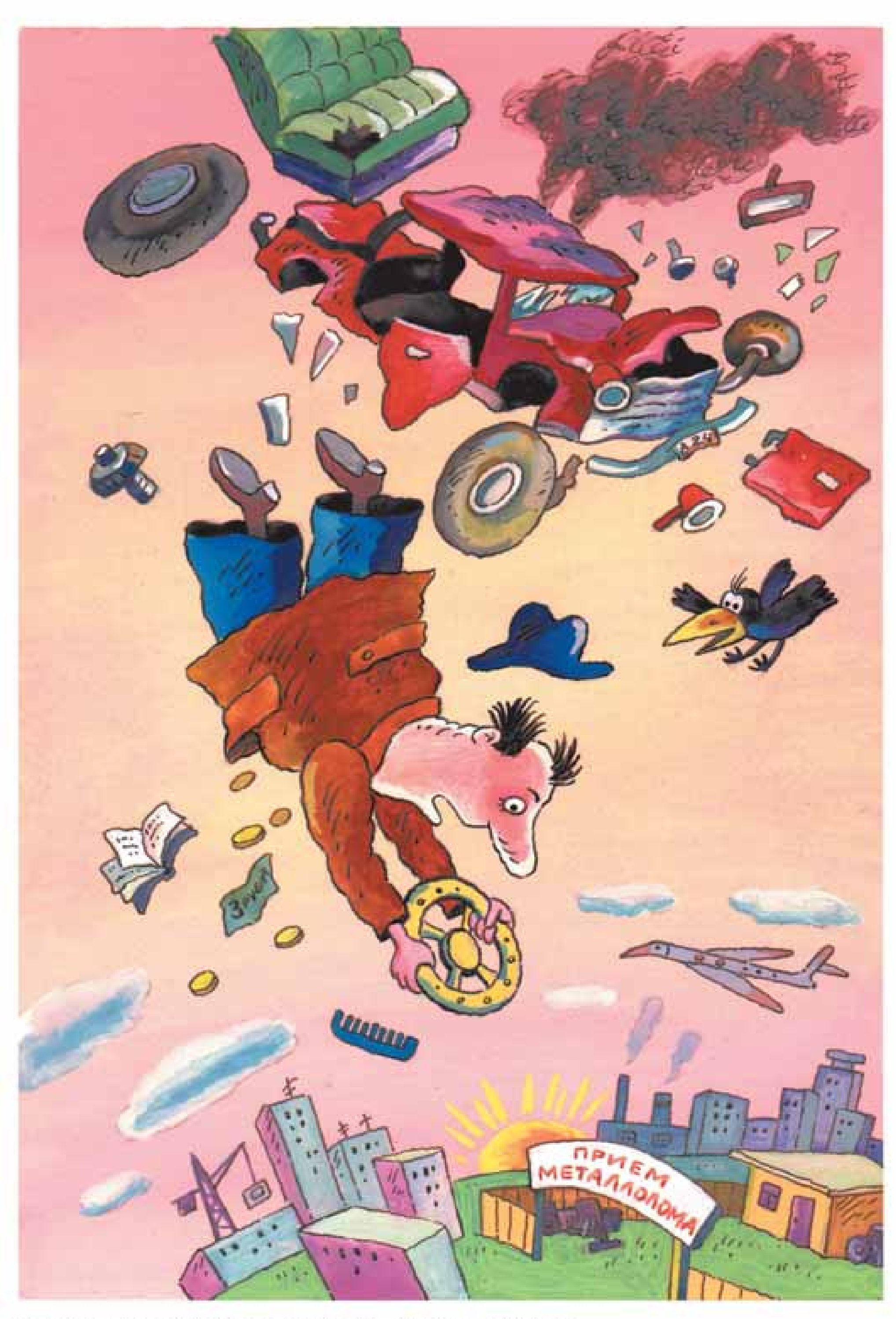




Мультсериал "Великолепный Гоша", 1981 - 1985 г.г.



Мультсериал "Великолепный Гоша", 1981 - 1985 г.г.



Мультсериал "Великолепный Гоша", 1981 - 1985 г.г.

Эскизы для мультфильма

Советуем предварительно рисовать маленькие наброски эскизов, в размер открытки, параллельно сбору материала. Обычно таких эскизов набирается очень много — это первые предложения. На них отрабатывается стиль, драматургия цвета, композиционные решения кадров и взаимоотношения персонажей и фона. Постепенно определяются художественные материалы и техника исполнения будущего фильма. Потом отбираются наиболее удачные предложения. Не сделав подобные маленькие предварительные наброски, нельзя сразу переходить к работе над эскизами. Это приведет к напрасной трате времени и пагубно отразится на изобразительном решении будущего произведения.

Чаще всего эскизы к фильмам делаются большого формата, чтобы художник мог показать их на выставке. Поэтому любую ошибку в них труднее исправить, чем на маленьком наброске. Художникам-исполнителям удобнее работать, глядя на большое изображение. На нем лучше видна манера, в которой надо выполнить кадр или панораму. Хотя и небольшие наброски художникам-исполнителям тоже можно давать, они помогают в работе, если для какого-то фона нет цветного эскиза.

В эскизах закладывается вся художественная система картины, учитываются объекты, композиции, действия персонажа в кадре. Желательно сделать такое количество эскизов, которое соответствует всем эпизодам будущего фильма, чтобы, глядя на них, был ясен весь принцип изобразительного решения в целом. Здесь должно быть понятно стилевое решение картины, ее цветовая драматургия, атмосфера, колорит, манера исполнения основных кадров, характеристики персонажей и их связь с фоном.

Если мы возьмем для примера четыре эскиза к мультфильму «Спасибо, аист!», то каждый из них четко соответствует определенному эпизоду.

На первом эскизе-эпизоде представлена семья, которая любит смотреть телевизор. Цветовая гамма светлых лимонных оттенков, соответствует началу дня и атмосфере, царящей в квартире. Отработаны все основные композиции этого эпизода, в которых действуют персонажи, видна вся обстановка квартиры, все предметы и детали их быта.

Эскиз первого эпизода к м/ф " Спасибо, аист!"





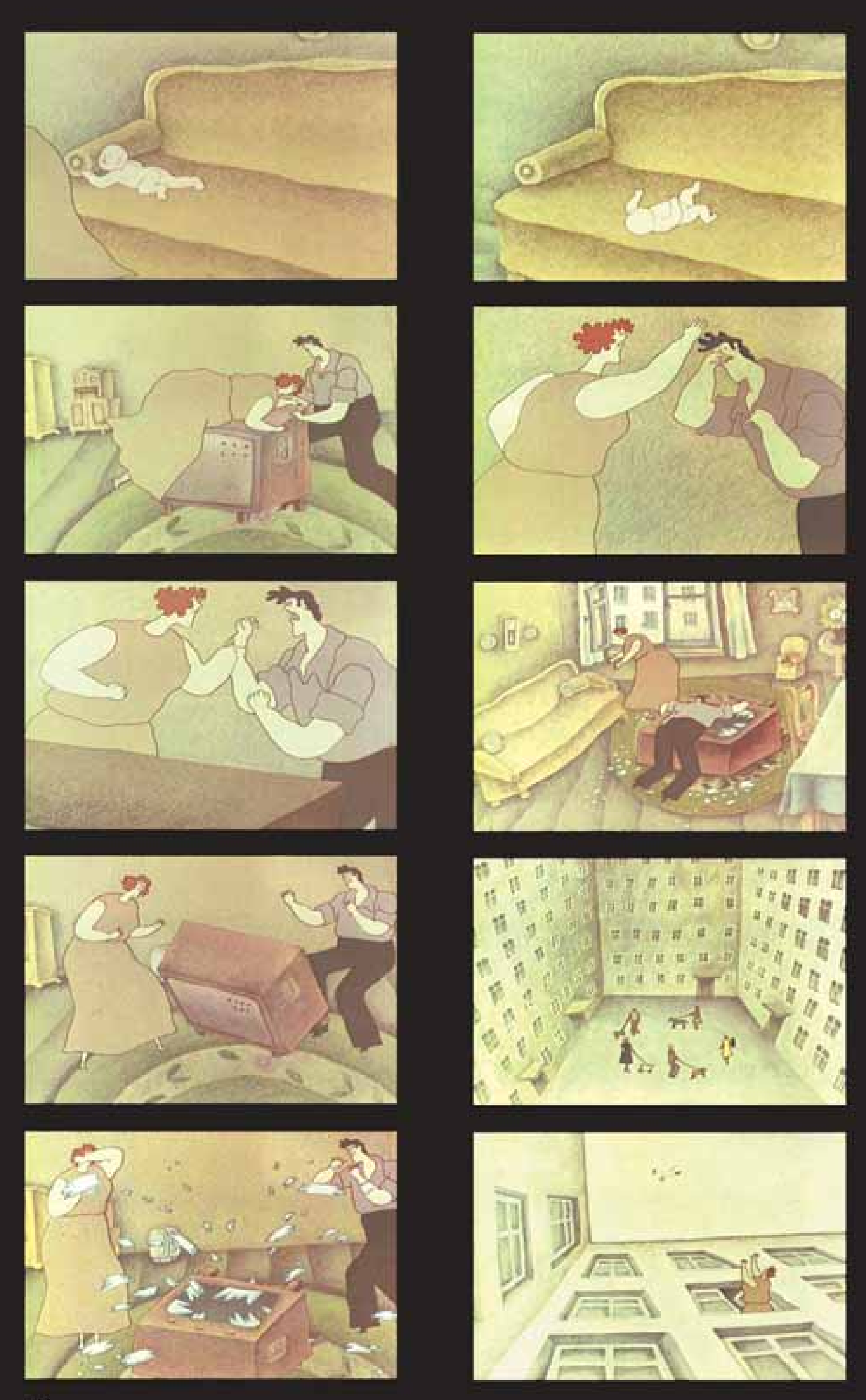




Кадры из первого эпизода



Кадры из первого эпизода



Кадры из первого эпизода

На втором эскизе показаны кухня, где хозяйничает муж, и комната жены, которая занята серьезной научной работой. Учтены все основные планы, которые потом как отдельные композиции кадров войдут в картину. Здесь цвет более локализуется, сгущается и переходит в охристые тона.

Эскиз второго эпизода к м/ф "Спасибо, аист!"





Кадры из второго эпизода



Третий эскиз связан с женихом и невестой, с моментом их свадьбы. Он написан в розовых тонах счастья, но розовый цвет одновременно создает и определенное напряжение. Солнце начинает катиться к закату. С утра аист никак не может пристроить ребенка ни в одну семью, молодоженам он тоже не нужен. В эскизе есть и город, и лестница, и квартира счастливой пары.

Эскиз третьего эпизода к м/ф "Спасибо, аист!"







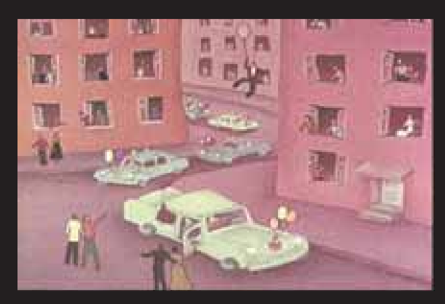


Кадры из третьего эпизода



Кадры из третьего эпизода






Четвертый эскиз выдержан в красных и бордовых тонах. Это уже поздний вечер, переходящий затем в ночь. Розовое небо трансформируется в красную машину и такую же напряженную красную комнату. Жизнь персонажей в этом эпизоде сконцентрирована вокруг цветового пятна, центра их вселенной — яркой машины. Драматизм постепенно нарастает и после бордового колорита улицы переходит уже в черный экран.

В конце, на черном фоне, в фильме слышен одинокий плач никому не нужного ребенка. Так от белых облаков до последнего черного кадра с надписью «КОНЕЦ» и проходит весь день только что родившегося малыша, который оказывается лишним в современном обществе.

Таким образом, драматургия цвета, все основные композиции кадров, персонажи и детали были решены в эскизах уже на этапе подготовительного периода и полностью перенесены в картину. Видна техника исполнения объектов каждого эпизода и чуть ли не каждого кадра. Когда художник-декоратор работал над фоном, он ставил перед собой эскиз и копировал нужный кусок. Для него все было понятно и легко в исполнении.

Все четыре эскиза к мультфильму «Спасибо, аист!» — сборные композиции, состоящие из разных объектов одного эпизода. Если сравнивать их с композициями кадров в уже готовом фильме, то видно, что они полностью соответствуют друг другу. Мы старались все разрабатывать заранее. Поэтому основная творческая нагрузка ложилась на художника-постановщика и режиссера (т. е. на авторов этой книги) именно в подготовительном периоде. От степени этой подготовки зависела плодотворная работа съемочной группы.

Эскиз четвертого эпизода к м/ф “Спасибо, аист!”









Кадры из четвертого эпизода



Конец фильма



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

Первый фильм из мультсериала «Приключения Мюнхаузена» мы в основном делали вдвоем, так как рисованное производство в 1972 году на студии «Мульттелефильм» еще только-только создавалось и художников-исполнителей не хватало. Было тяжело, но этот труд не пропал даром: остроумные реплики и тексты песен Романа Сефа в исполнении Сергея Цейца, замечательная музыка Шандора Каллоша, простая и убедительная мультипликация — все, собранное вместе, принесло нам успех у телезрителей.

«Великолепный Гоша» наш второй мультсериал. В нём не было реплик, что очень обедняло его и ставило перед нами сложную задачу: решать каждую серию как пантомиму, привлекая имеющиеся изобретательность и опыт для мультипликационной (актёрской) разработки сцен. Также от серии к серии мы улучшали и уточняли изобразительный стиль и когда, наконец, его уточнили, то не стали продолжать сериал дальше — имеющиеся сценарии были слишком однообразны.

«Приключения поросенка Фунтика» (авторы сценария В. Шульжик и Ю. Сидоров, Творческое объединение «Экран», 1986–1988) наш третий сериал. К этому времени у нас уже было накоплено определенное мастерство.



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

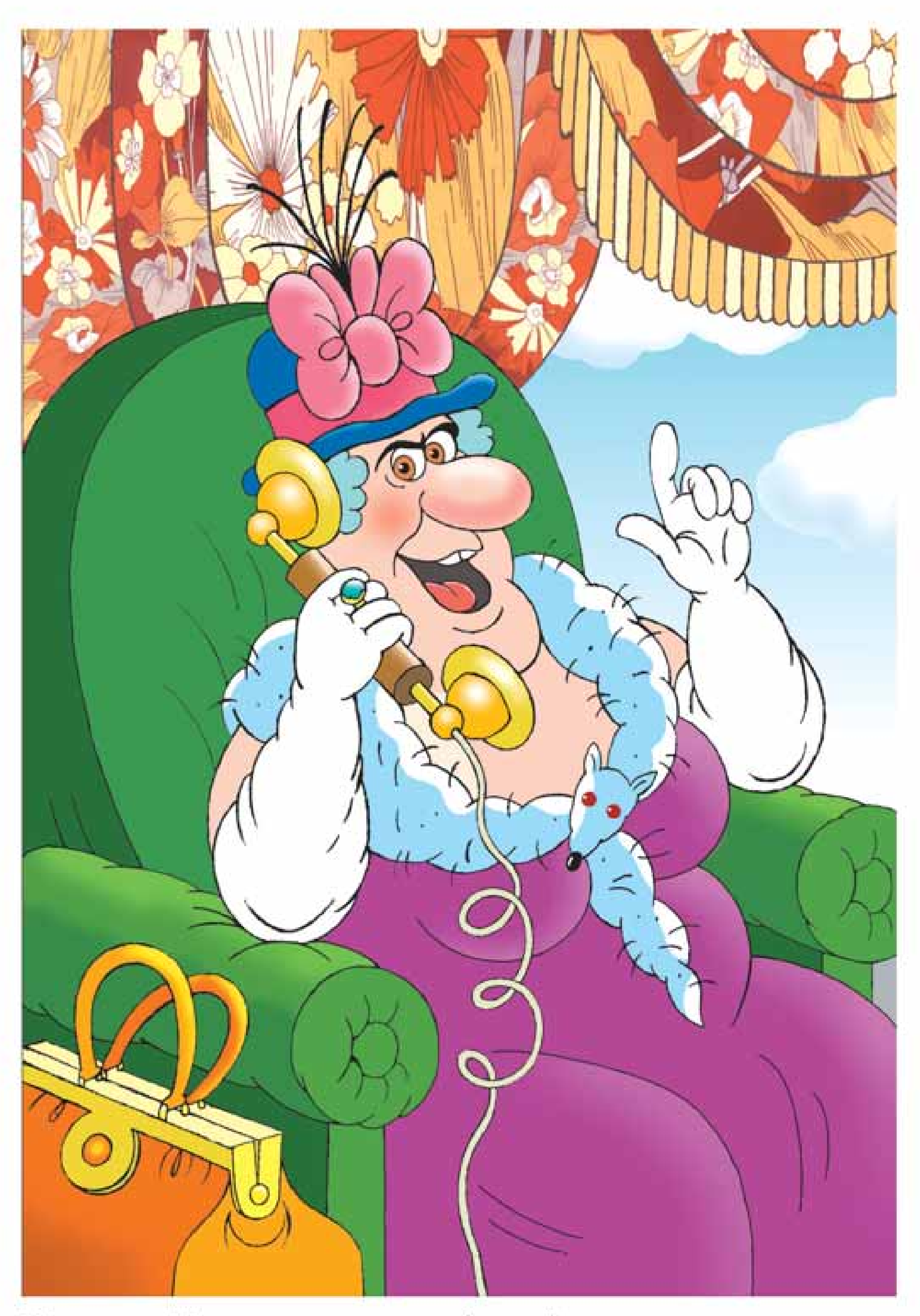


Персонаж "Поросенок Фунтик"

Еще в 1969 году мы написали сценарий «Новые приключения трех поросят» на основе нескольких английских сказок и собирались его поставить на киностудии «Союзмультфильм», где в то время работали. Были сделаны персонажи и три эскиза, но, в силу различных обстоятельств, постановка этого проекта не осуществилась. Своих прежних героев из этих эскизов мы использовали в качестве прототипов для создания образа поросенка Фунтика и клоуна Мокуса в новом сериале.



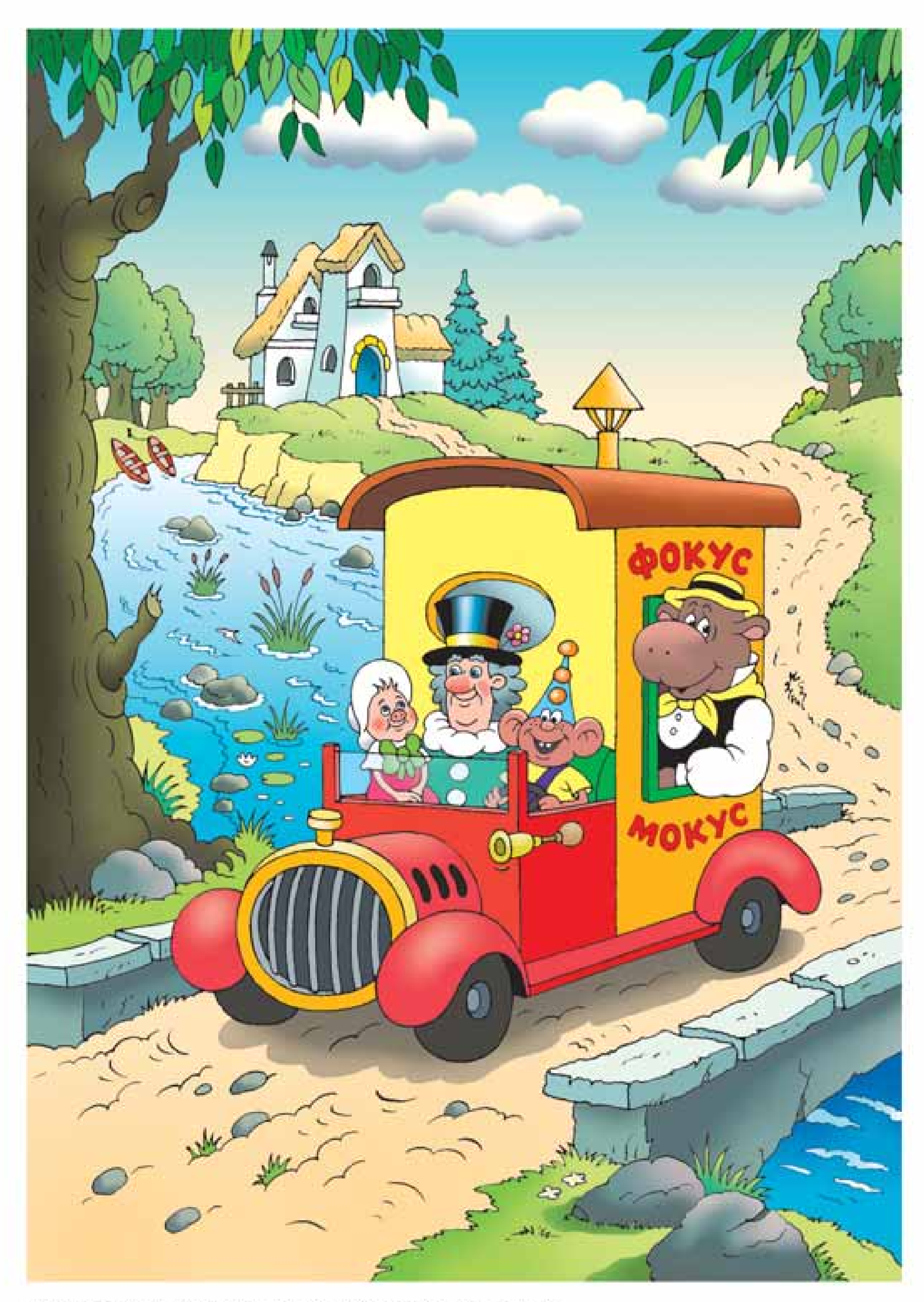
Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



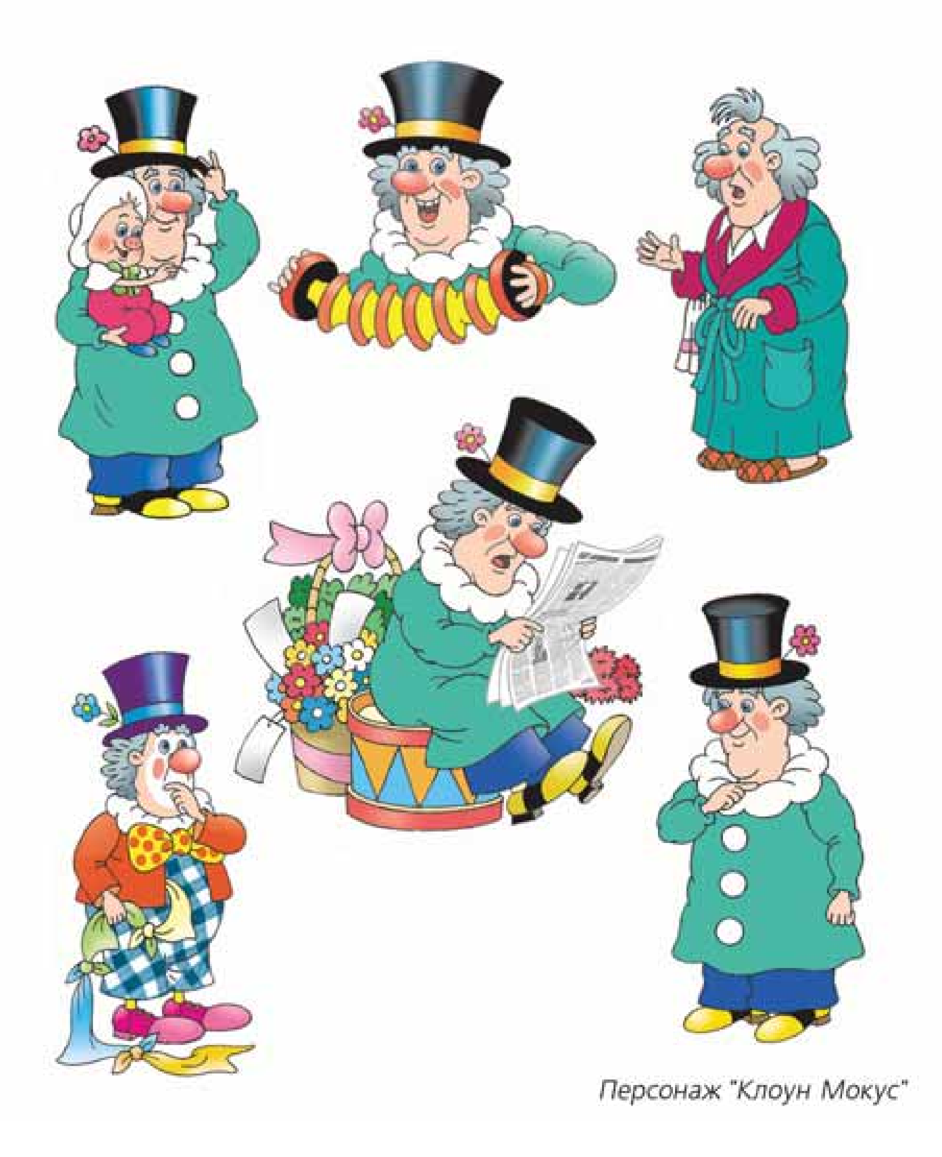
Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

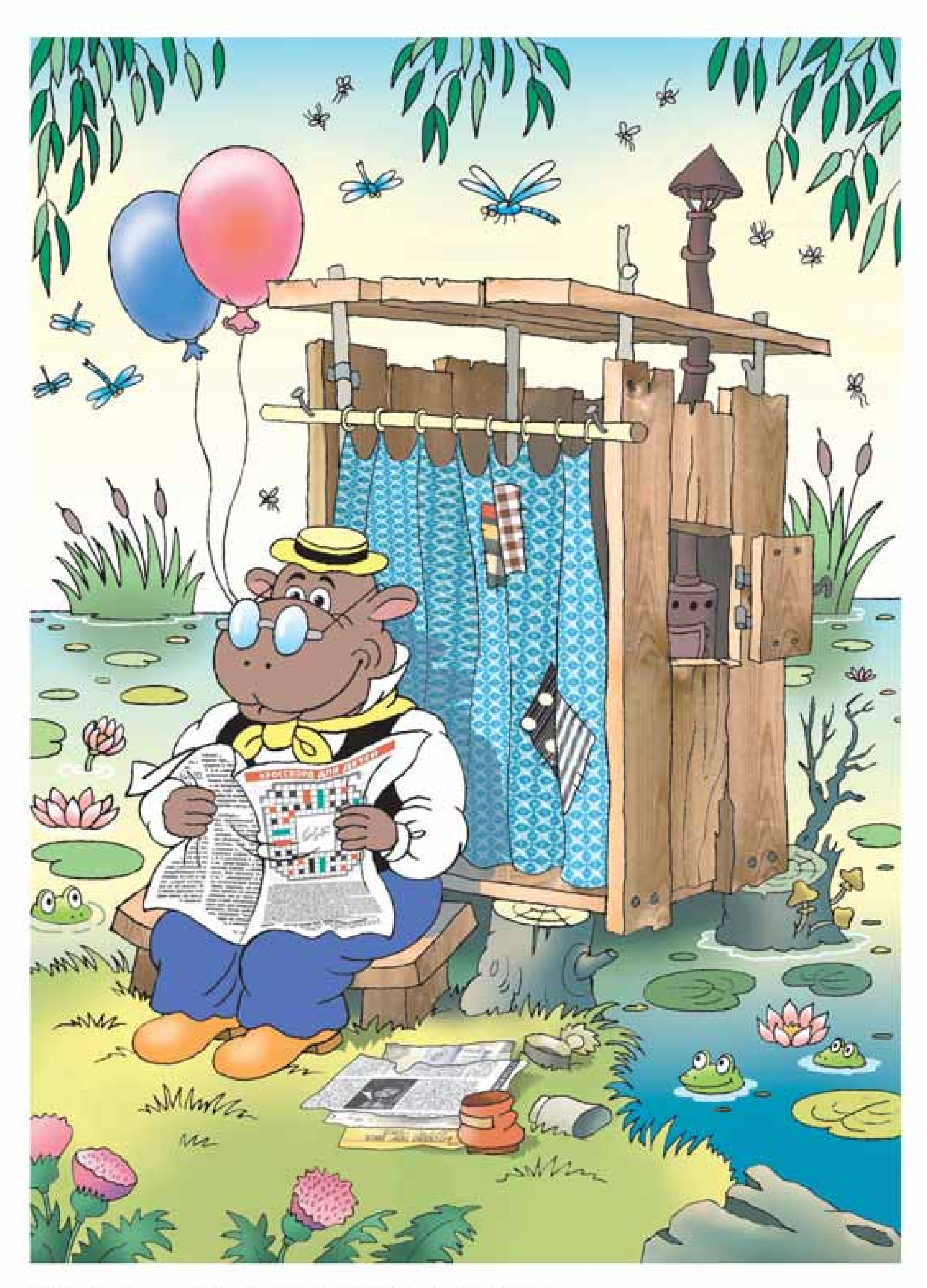


Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

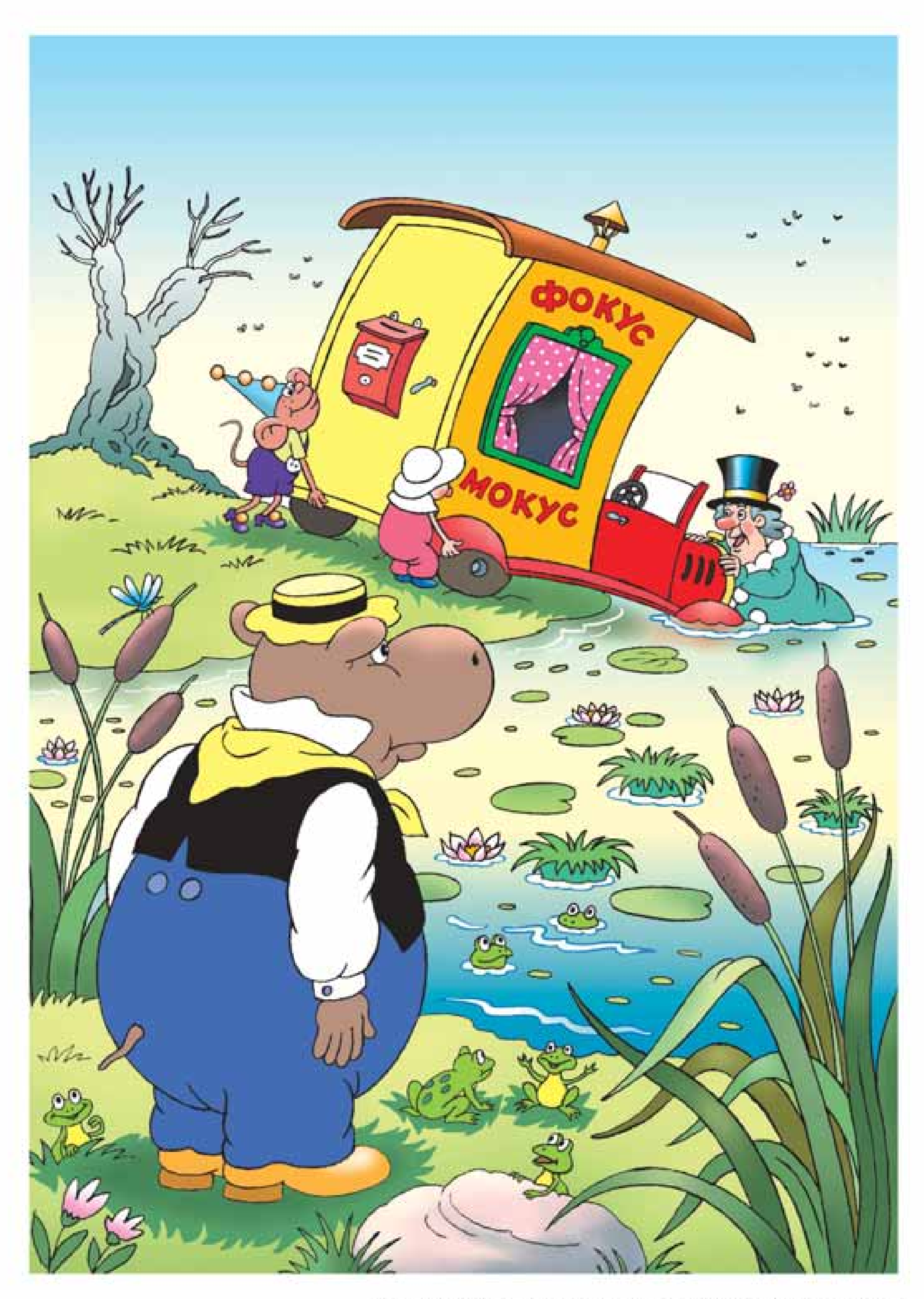


Персонаж "Клоун Мокус"

Персонажи в сценарии о Фунтике были как добрые, так и злые, и конфликт между ними двигал сюжет, который был выстроен по схеме сказки: добрый герой, пройдя через все опасности, побеждает. Животные и люди действовали вместе, общались между собой и помогали друг другу. Мы решили нарисовать всех персонажей в едином ключе: животных одеть в костюмы людей и построить по общему графическому принципу, стараясь выразить в рисунке каждого героя индивидуальные черты, которые в свою очередь уточнялись мимикой, жестом, интонацией голоса.



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

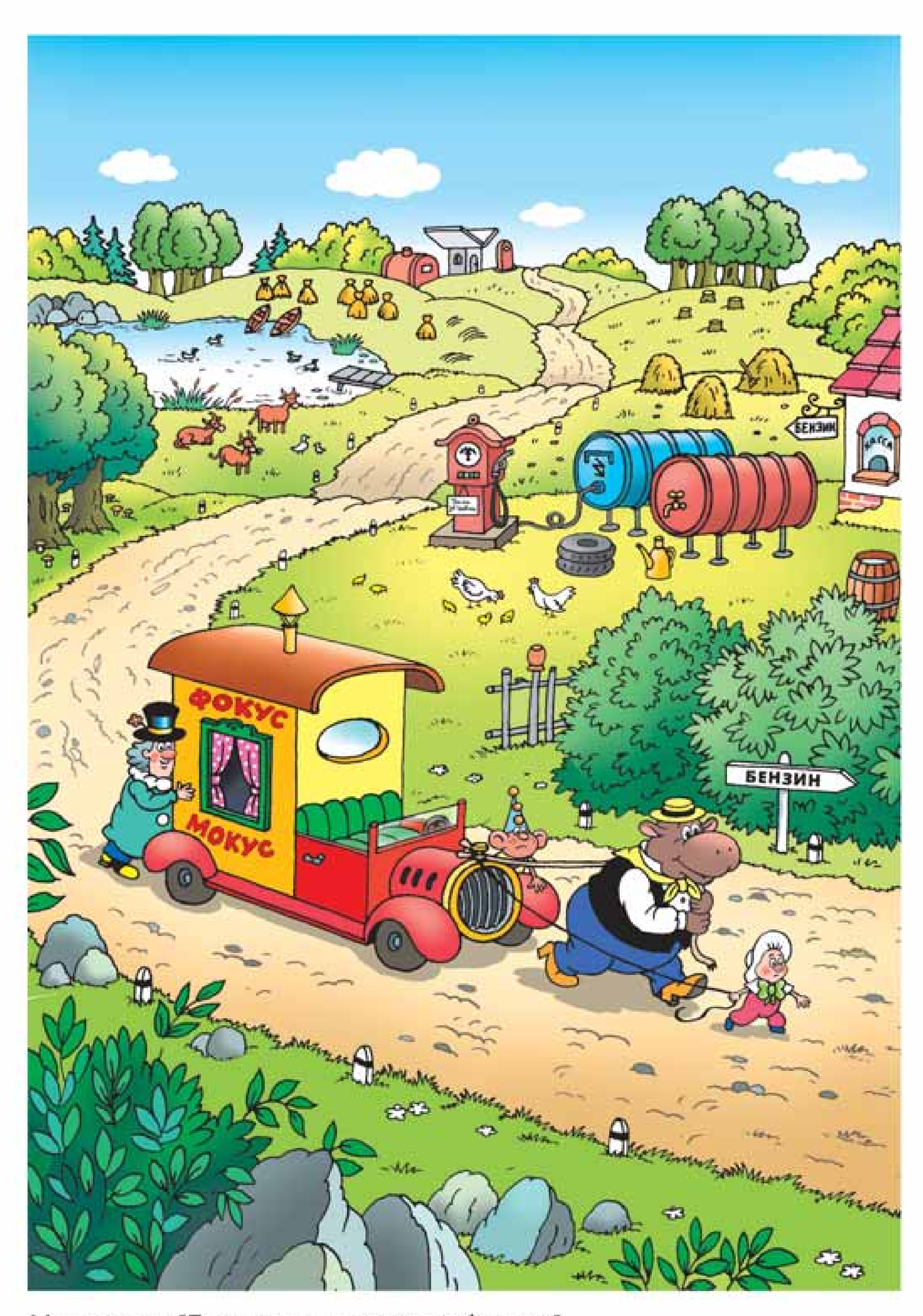


Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

Как мы уже писали, сначала собирали подготовительный материал, делали маленькие эскизы и зарисовки в библиотеке, на цирковых представлениях и в музее цирка в Ленинграде, куда ездили дважды. Параллельно занимались поиском персонажей, рисовали новых, обращались к своим многочисленным прошлым рабочим наброскам к другим фильмам, использовали имеющиеся у нас прототипы. Разработали сравнительные таблицы, создали единый ансамбль всех персонажей, отражающий внешний вид и отличительные индивидуальные особенности героев. Сделали эскизы движений, мимики и артикуляции. Потом эти таблицы были выданы членам группы для работы, чтобы не допустить искажений образов, которые обычно рисуются разными художниками.



Персонаж "Госпожа Беладонна"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

Эскизы и раскадровка к первому фильму сериала «Неуловимый Фунтик» делались без определенной последовательности и чередовались в работе друг с другом. Композиции из эскизов перетекали в раскадровку и наоборот. Не все персонажи были задействованы в первой серии, но для того, чтобы ансамбль сложился, мы разработали все образы сразу, в самом начале. Хотя потом, в двух последних картинах, поменяли цвета одежды у сыщиков и у Бегемота. Это не очень бросается в глаза, так как Беладонна и сыщики постоянно переодеваются. Больше мы старались ничего не менять и не экспериментировать в процессе производства.



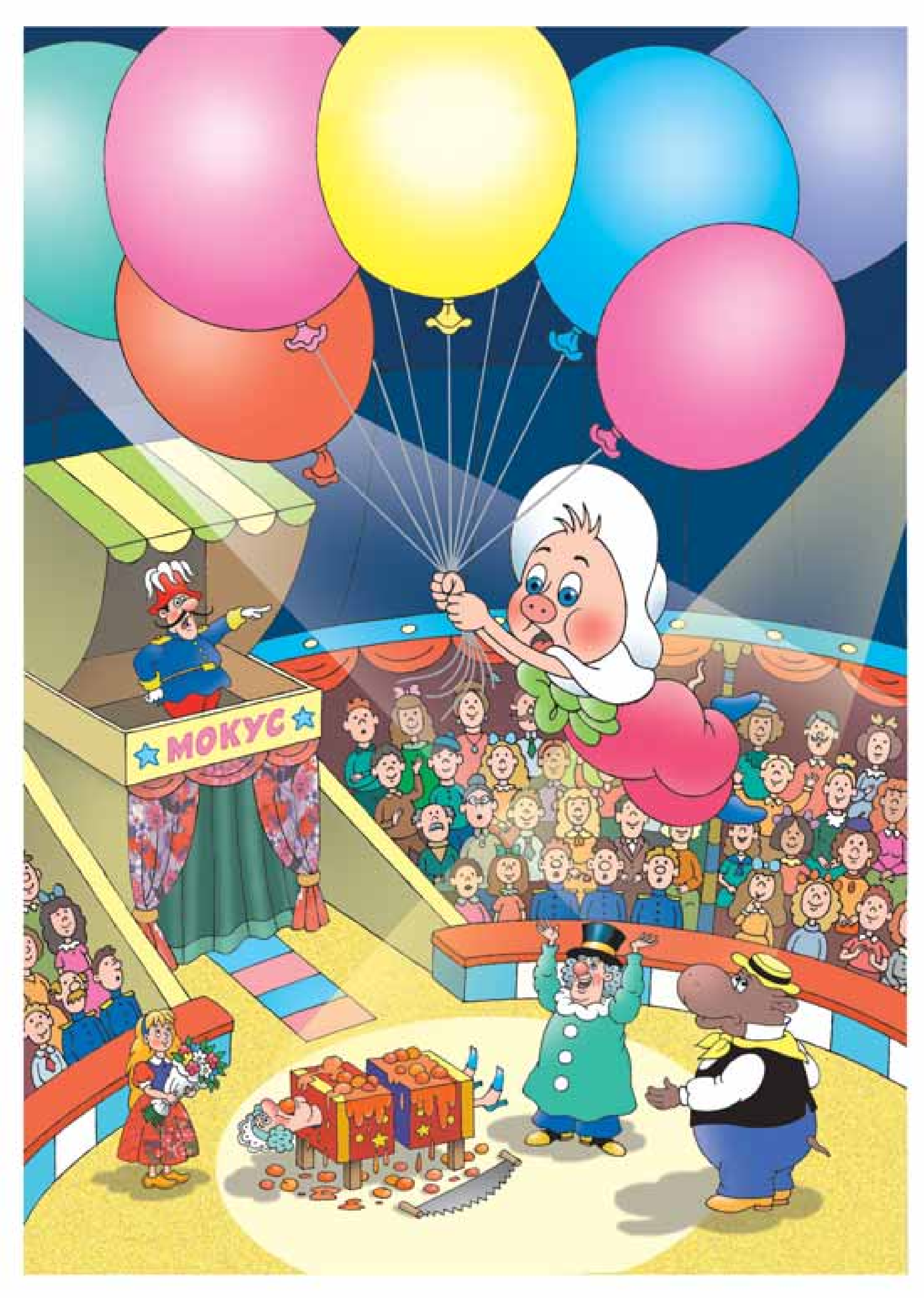
Сыщики "Добер" и "Пинчер"



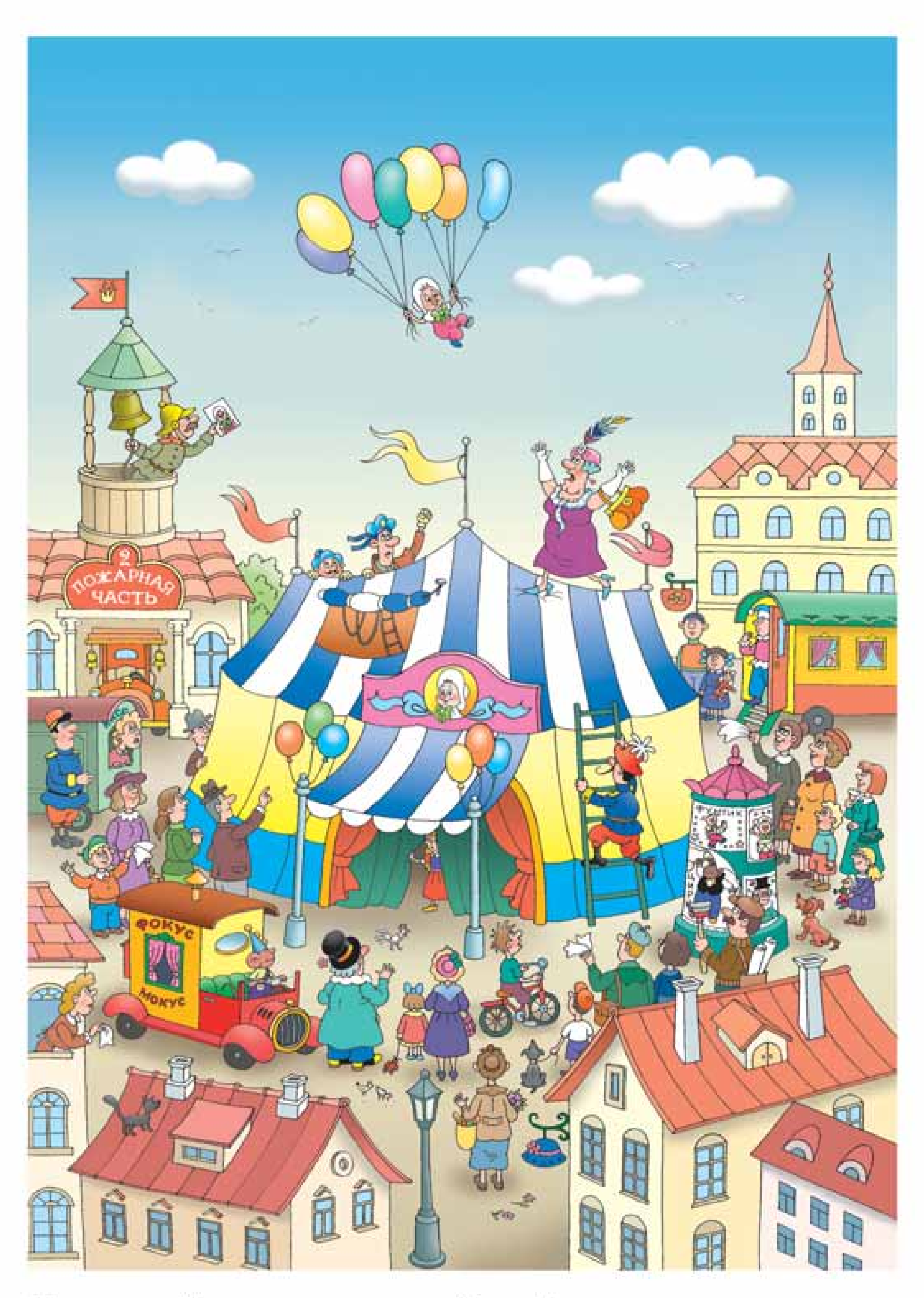
Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"

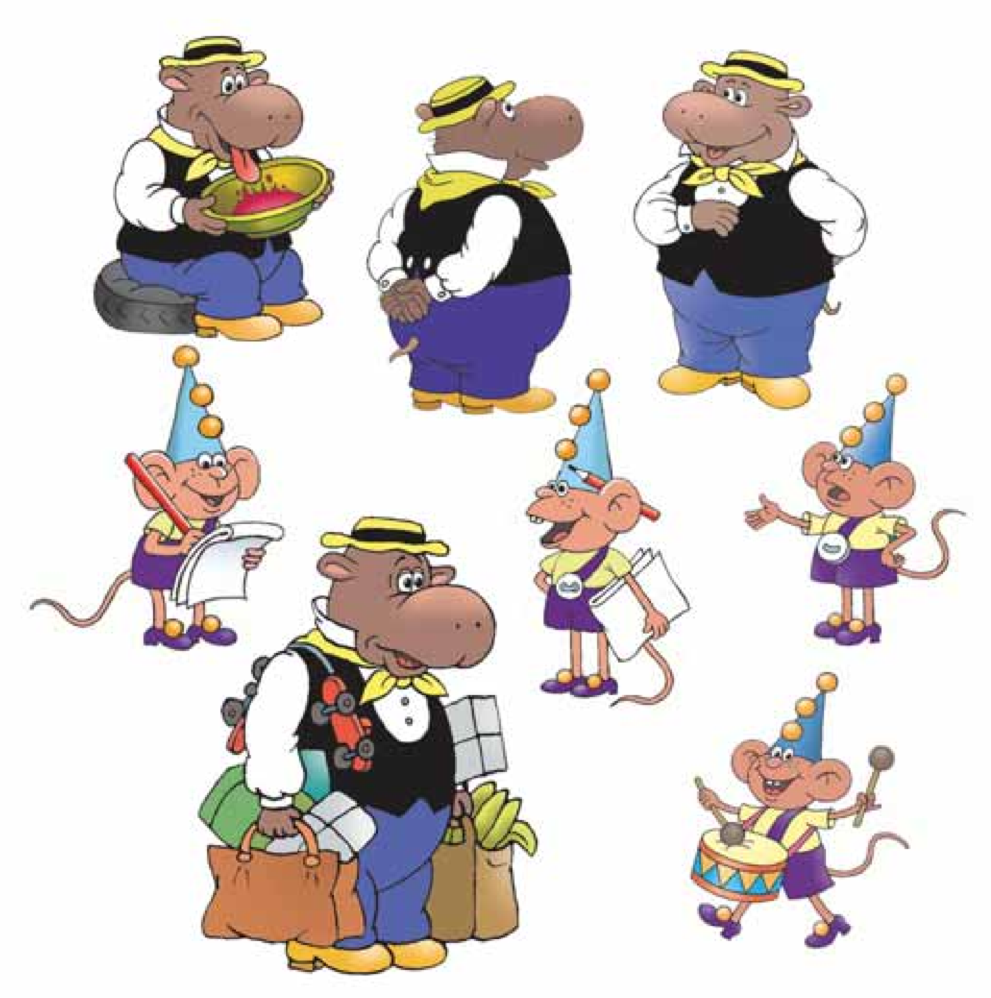


Начальник полиции "Фокстрот"

Эскизы к фильмам делались акварелью и гуашью, в них мы старались представить все основные эпизоды. Контур на персонажах рисовался ровной линией, которая удобна для массового производства и хорошо воспринимается зрителями.

В подготовке к очередному фильму сериала есть моменты, которые немного облегчают работу. Художнику не надо составлять таблицы персонажей, которые переходят из серии в серию, и искать общий характер изобразительного решения. Режиссеру уже известны артисты, чьими голосами озвучиваются основные герои, а также и композитор, который пишет музыку.

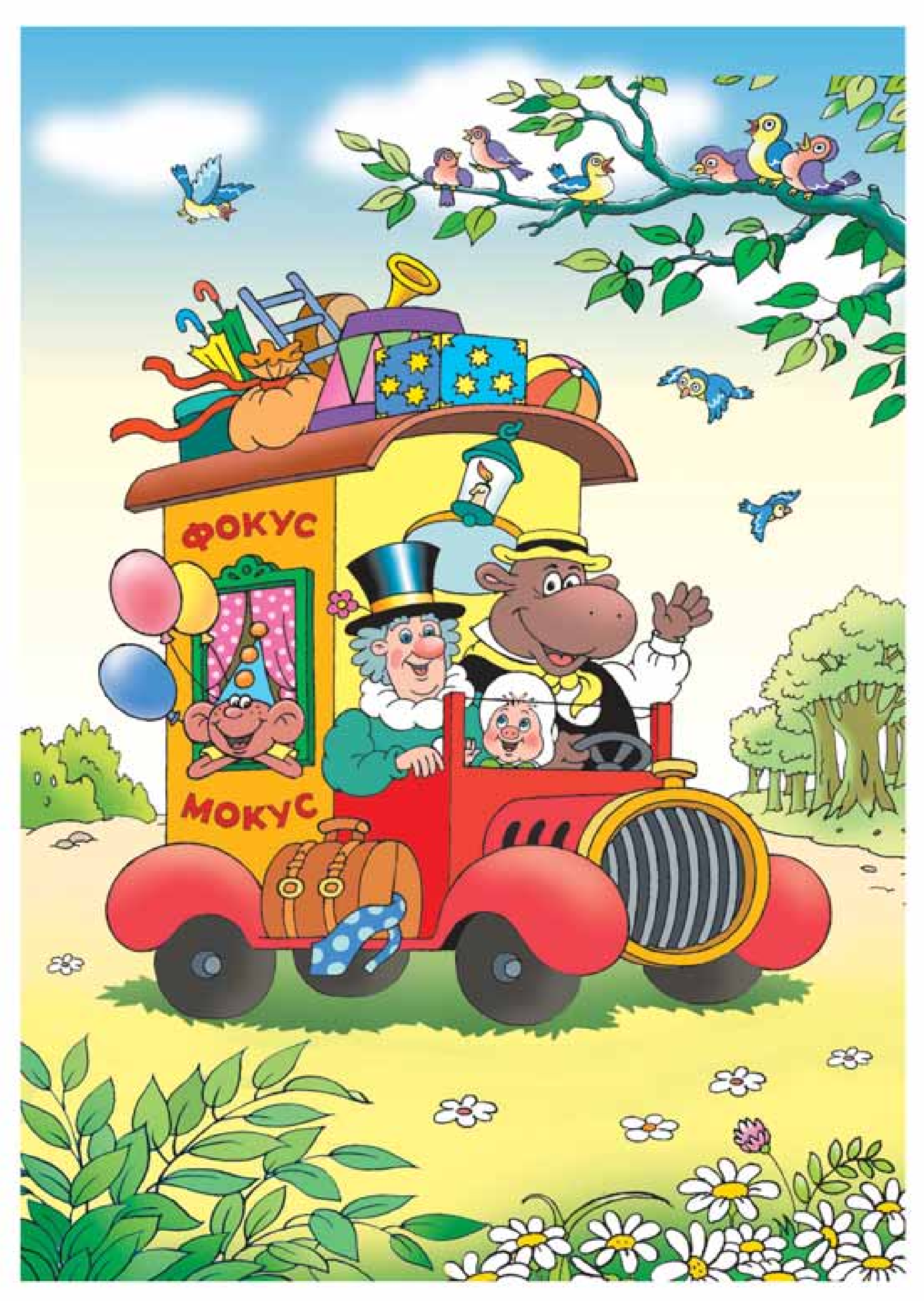
Если в первом фильме «Неуловимый Фунтик» действие происходит в городе, в лесу, на воздушном шаре и в кабинете госпожи Беладонны, то во втором фильме «Фунтик и сыщики» к этим объектам добавляется еще и болото. Композиции леса и кабинета тоже рисуются с разных углов зрения, иначе одну и ту же композицию, повторяющуюся постоянно, будет скучно смотреть. Есть и новый персонаж — Бегемот, а сыщики Добер и Пинчер переодеваются в охотника и собаку.



Бегемот "Шоколад" и обезьянка "Бамбино"

В третьем фильме «Фунтик и старушка с усами» уже нет никаких повторов — вся декорационная часть полностью меняется. Появляются горы, бензоколонка и ее дворик, где уже переодевается в костюм бензозаправщика госпожа Беладонна, дорога, по которой сыщики в мусорном баке гонятся за автомобилем Фокуса Мокуса. День переходит в ночь, и на фоне ночного неба действует начальник полиции Фокстрот на своем воздушном шаре.

Совсем другие эскизы были сделаны к фильму «Фунтик в цирке». Здесь тоже нарисованы все новые объекты: гостиница «Три дороги» и ее интерьеры, поезд, цирк и его кулисы. Есть и новые персонажи — это хозяин гостиницы Дурилло и зрители на представлении.



Мультсериал "Приключения поросенка Фунтика"





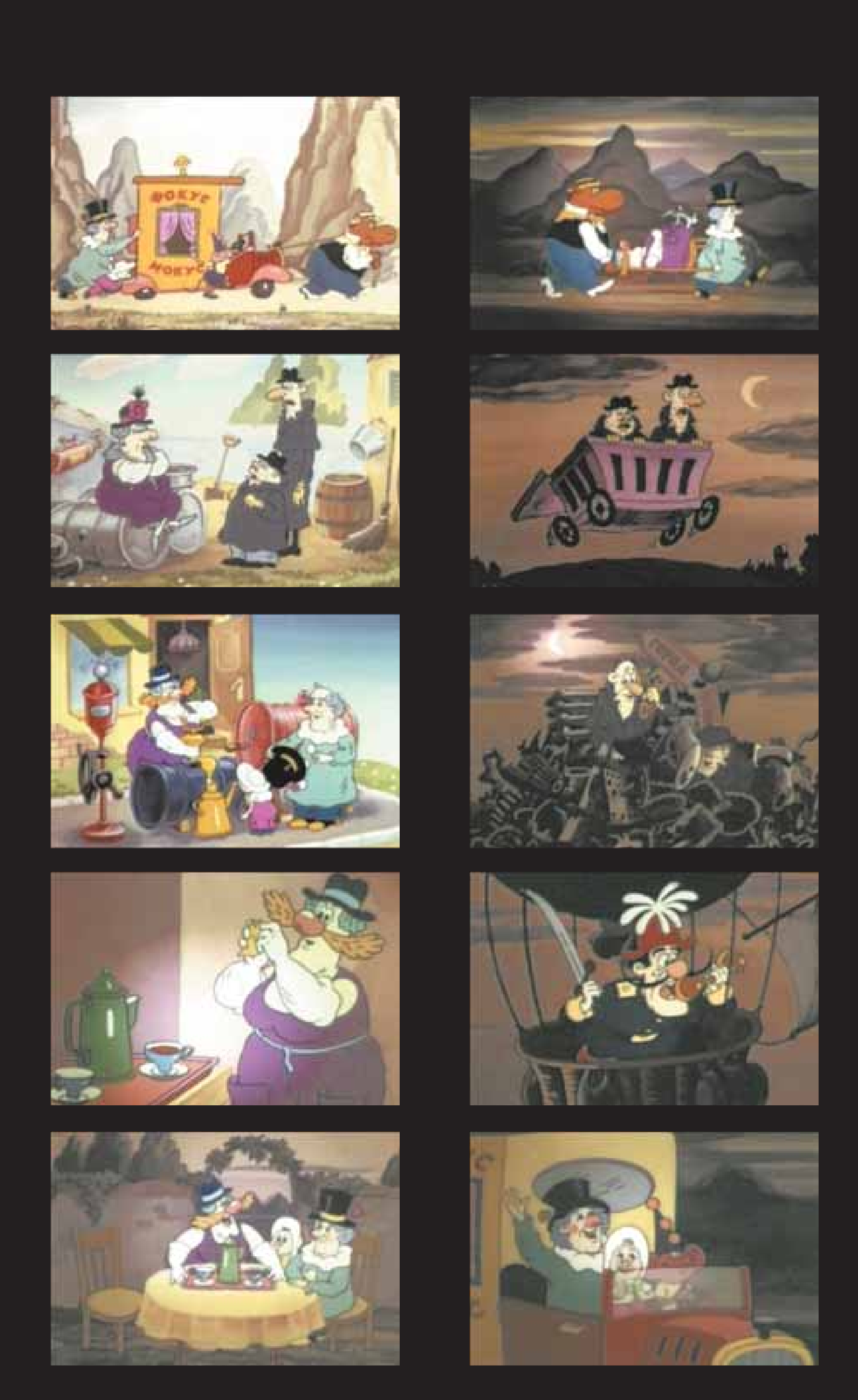
Мультсериал “Приключения поросенка Фунтика”



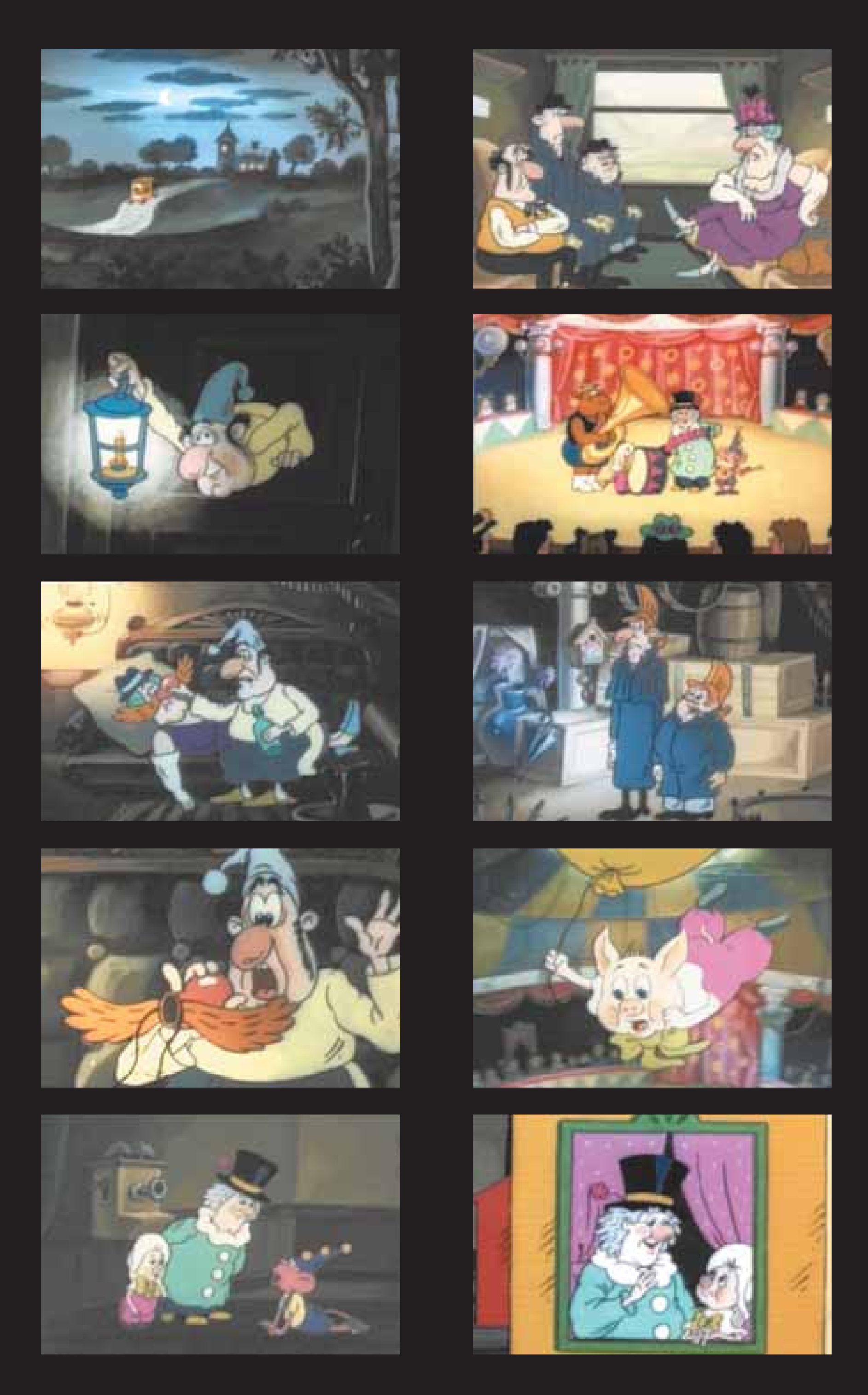
Кадры из мультсериала “Неуловимый Фунтик”



Кадры из мультсериала "Неуловимый Фунтик"



Кадры из мультсериала “Неуловимый Фунтик”



Кадры из мультсериала "Неуловимый Фунтик"



Плакат для издательства “Киноцентр”, художник И. Пшеничная, 1988 год

Раскадровка

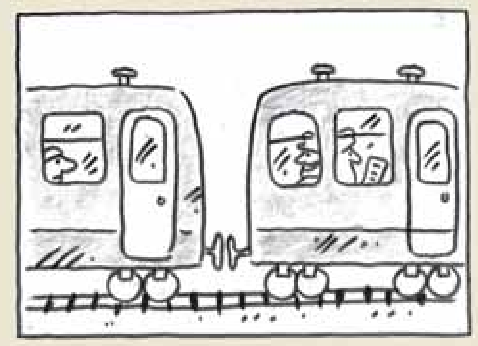
Раскадровка — это подробное покадровое изображение режиссерского сценария на бумаге. Первичная единица, из которой складывается фильм, — «кадр» (в мультфильмах — «сцена») задумывается режиссером с учетом большого количества всевозможных обстоятельств, без которых фильм может рассыпаться на отдельные самостоятельные «кадры» («сцены») и не соединиться в осмысленное действие.

Раскадровка позволяет визуально наметить весь мультфильм от начала и до конца, выстроить каждый монтажный план и его композицию, согласовать действия персонажей в кадре, все «панорамы», «наезды» и «отъезды» в конкретной среде, обозначить места, где будут звучать реплики, музыка и звук. Изображения в раскадровке и сопровождающие их описания происходящего в кадре (диалогов и примечаний) служат путеводителем для съемочной группы на протяжении всего производства фильма. Кроме этого, раскадровка позволяет сократить лишние затраты на изготовление ненужных кадров, экономя время и деньги.

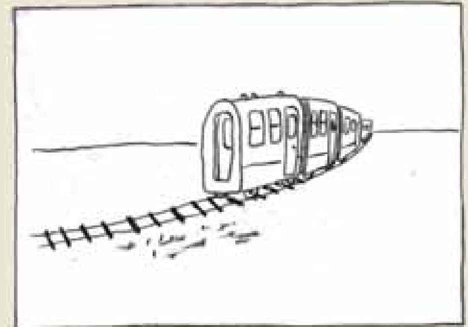
В настоящее время используется широкий формат кадра 9:16, а раньше мы работали с соотношением сторон кадра 3:4 и кадровую рамку делали обычно размером 6 Х 8 см. Для этого вырезали из картона трафарет (окошко) такого размера, затем накладывали его на бумагу и делали карандашом абрис. Таким образом можно быстро заготовить нужное количество кадров. Всегда рисовали много вариантов разных композиций, затем вырезали эти кадры и раскладывали на столе в той последовательности, которая была записана в режиссерском сценарии. Если что-то не устраивало нас в изображении, то рисовались новые кадры. Иногда, отталкиваясь от удачно найденного визуального выражения смысла эпизода, приходилось переделывать его режиссерскую запись.

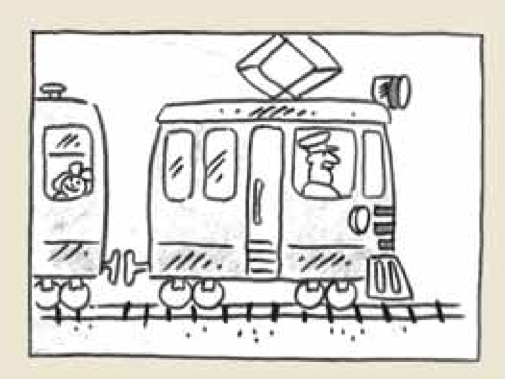
Работа всегда шла от слова к изображению и от изображения к слову. Затем эти кадры наклеивались на бумагу в нужной последовательности, кому как угодно — по вертикали или по горизонтали, проставлялись номера кадров, их продолжительность (в метрах или в секундах), пояснения к действиям и реплики (если они были). Всё в соответствии с режиссерским сценарием. Готовая раскадровка развешивалась на стенах, и всегда, в любой момент, можно было подойти к ней, и весь будущий фильм разворачивался перед глазами.

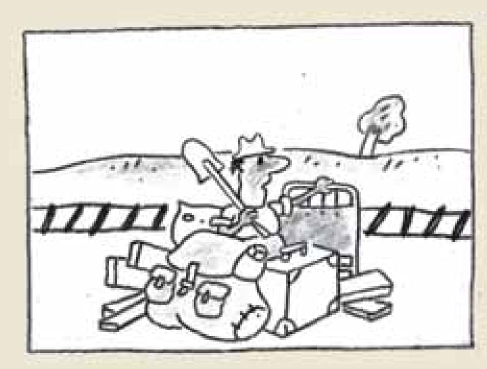








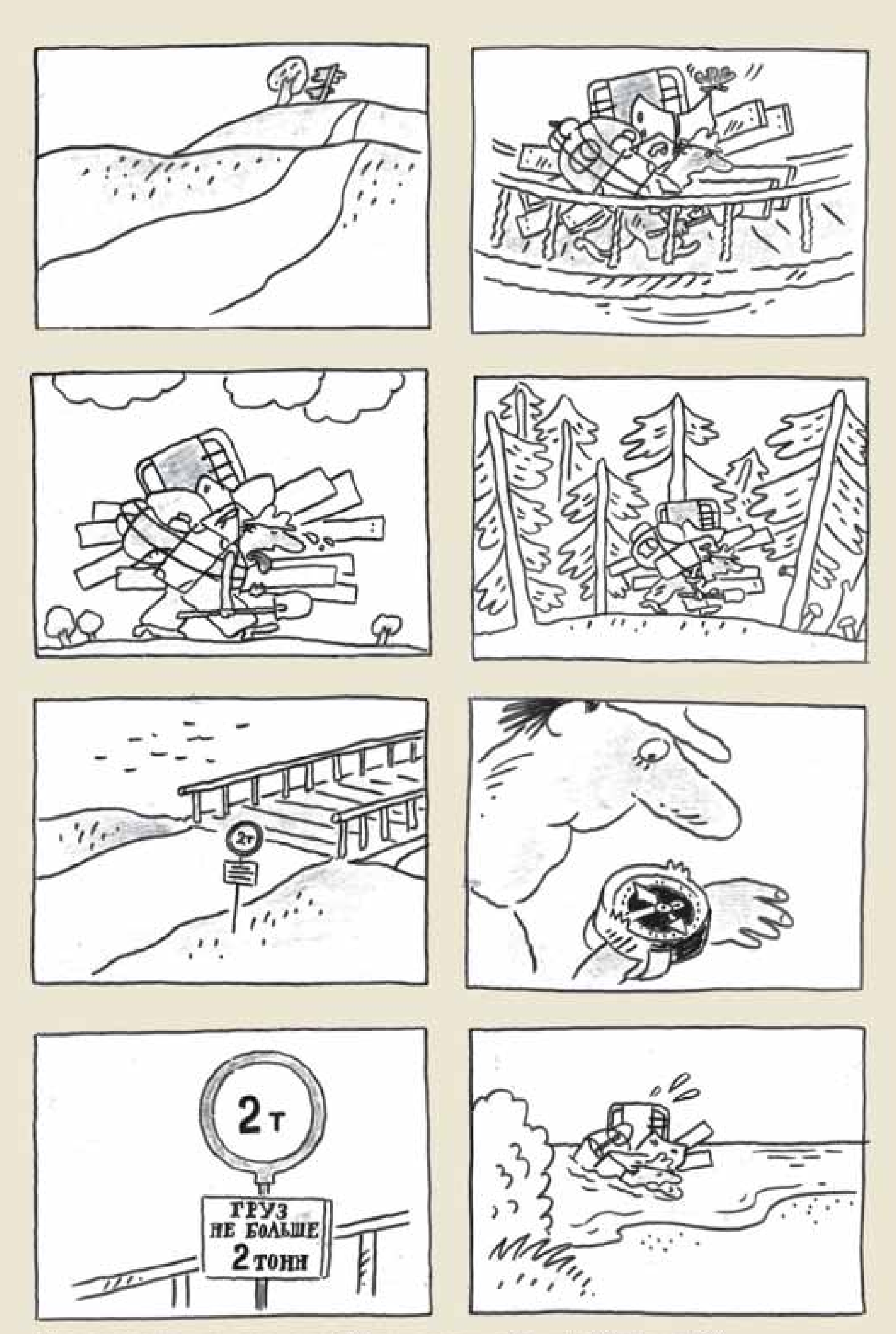




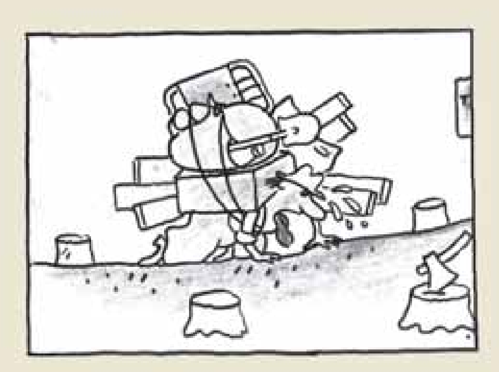


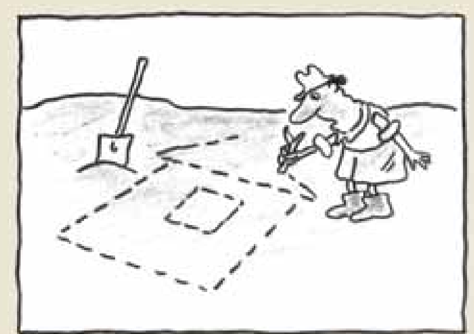


Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)

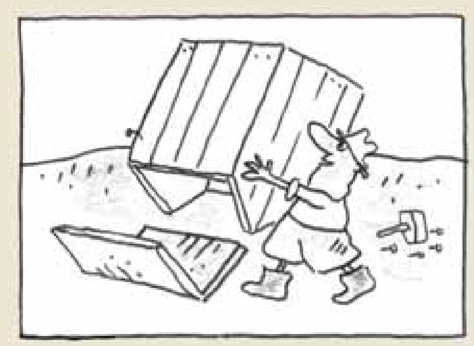


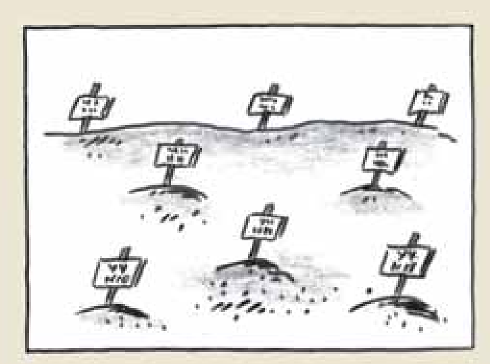
Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)















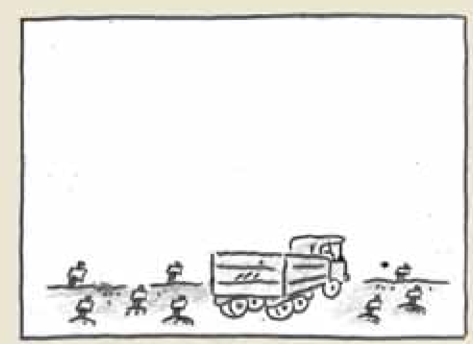


Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)



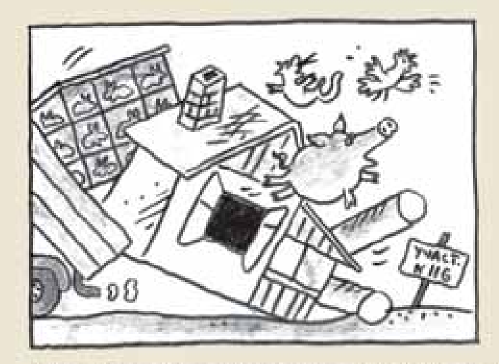






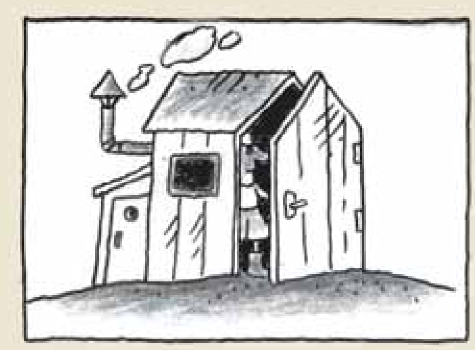


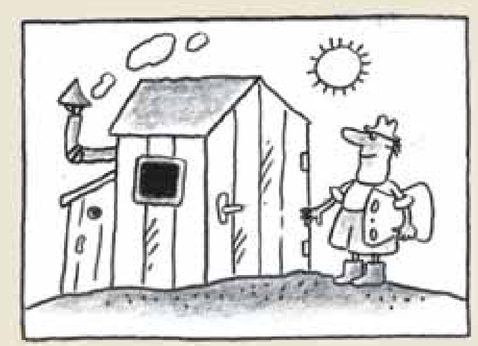




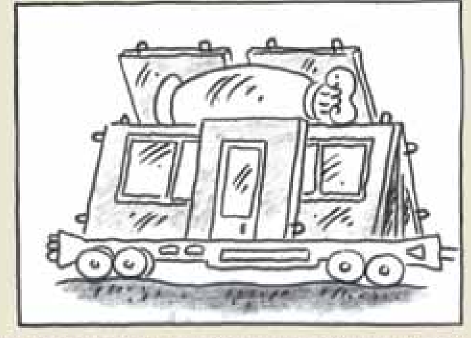


Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)

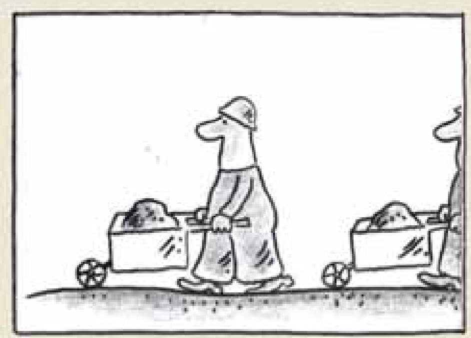
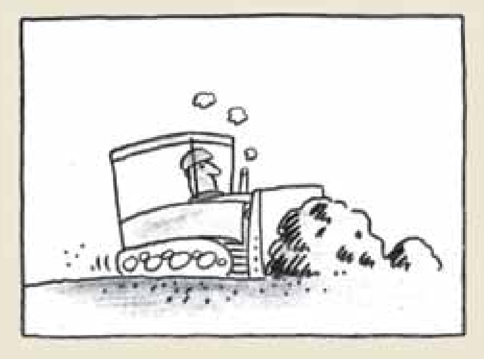
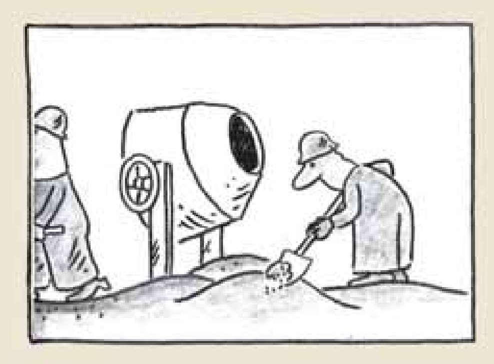
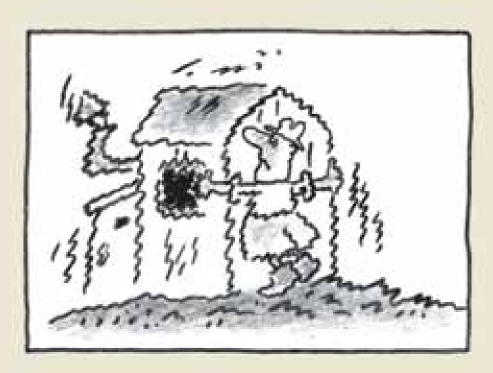
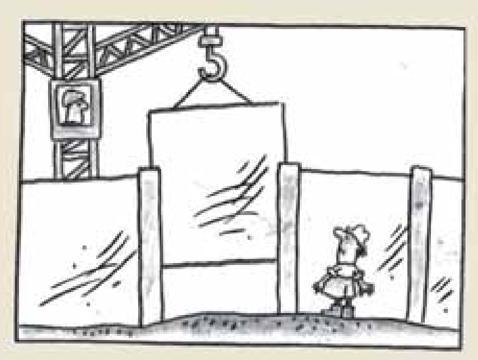
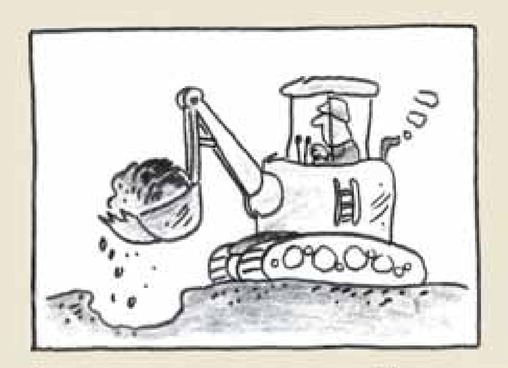





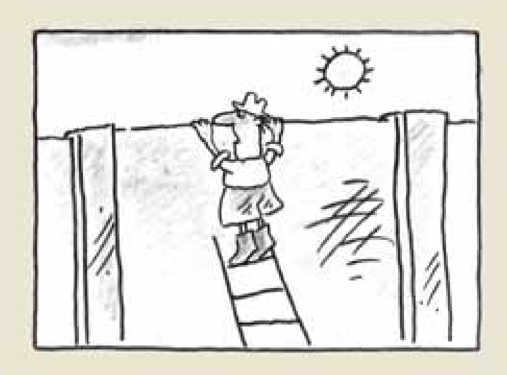


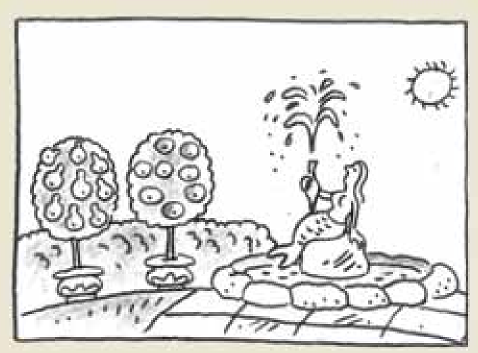
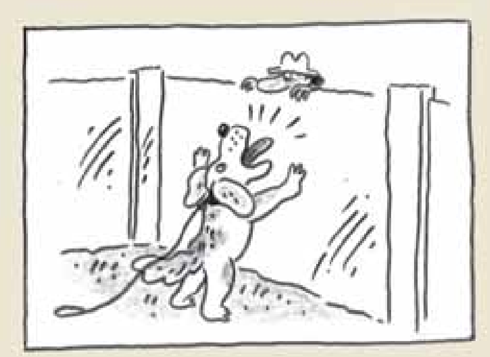


Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)

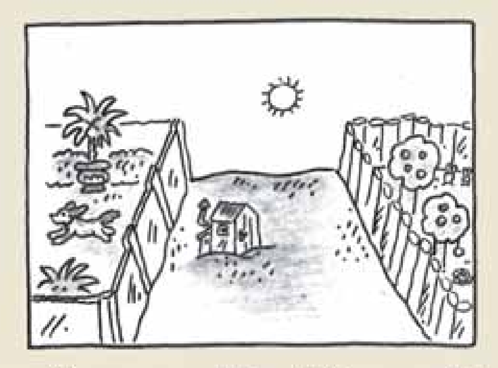









Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)



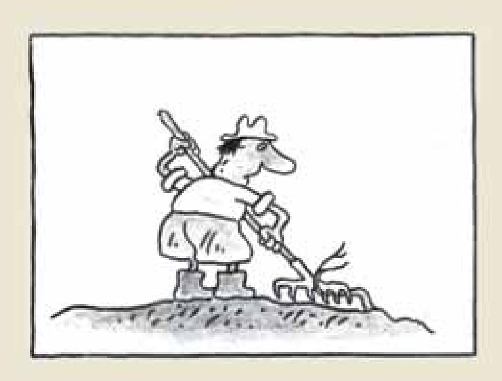
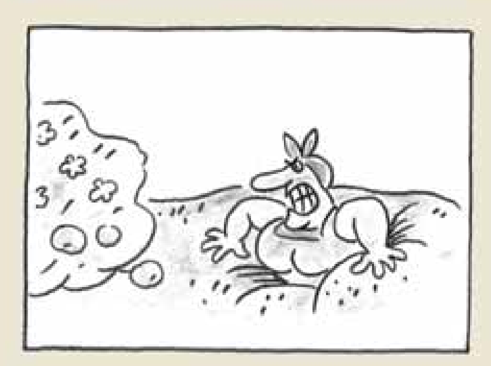




Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)



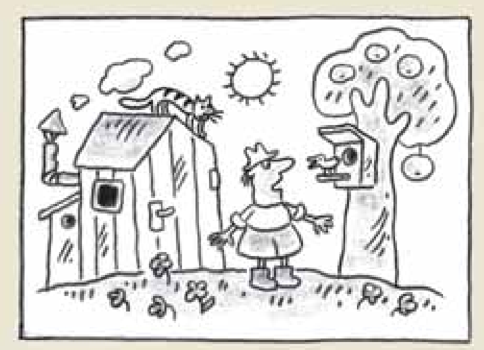


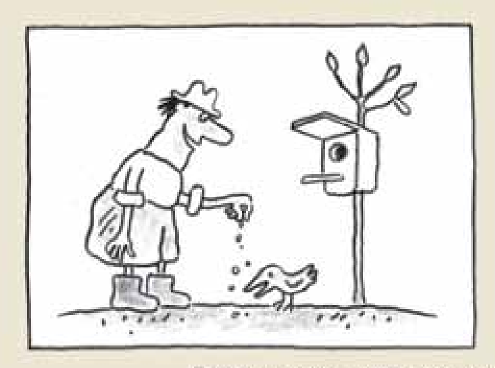


Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)

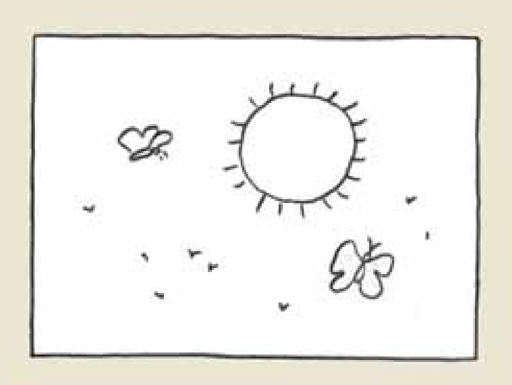


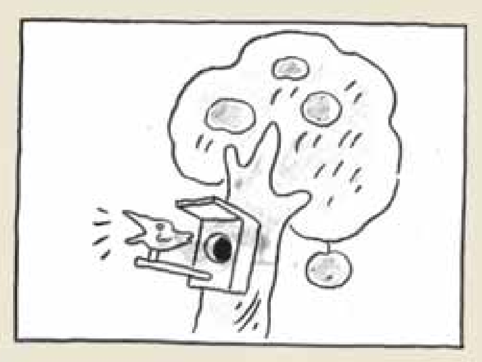








Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)











Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)





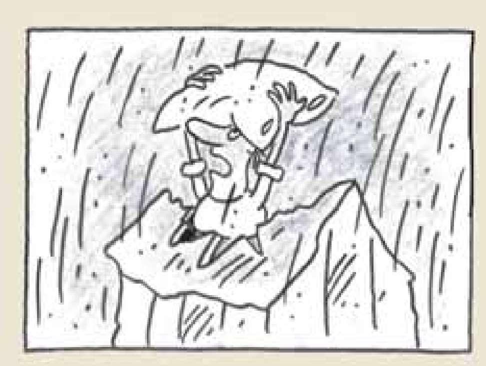





Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)





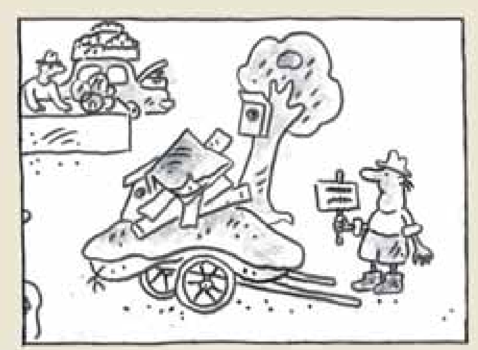


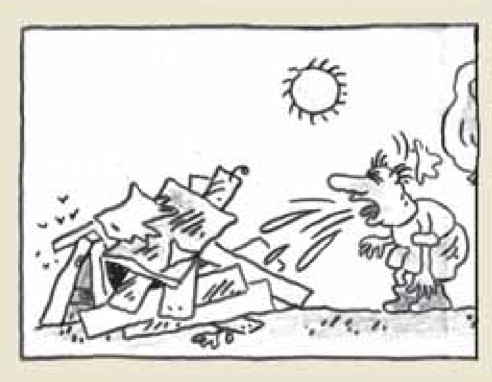
Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)



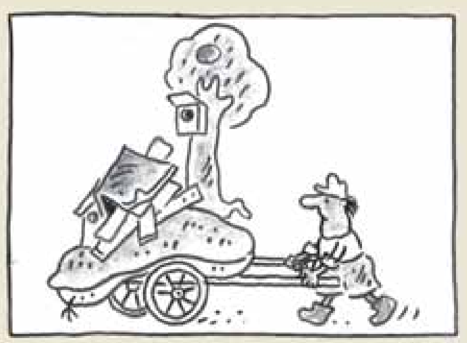


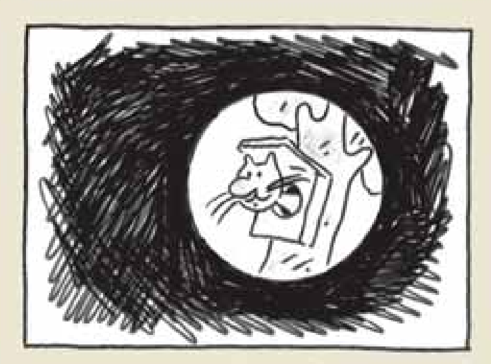












Раскадровка мультсериала "Великолепный Гоша" (История-10)

В раскадровке проверяется все: разработка каждого эпизода, внутрикадровый монтаж, «обкатываются» персонажи и их пластика, а также композиции вторых планов (фонов) и их цветовые решения. Правильно составленная раскадровка позволяет режиссеру и художнику-постановщику как следует подготовиться к производственному процессу: используя кадры из неё, художник-постановщик рисует «компоновки» для мультипликаторов и художников-фоновщиков, актеры, глядя на раскадровку, легче «войдут в образы» персонажей, композитор напишет музыку, а кинооператор определит количество и характер спецэффектов.

Режиссер в раскадровке заранее предусматривает монтаж, он выстраивает каждый кадр, учитывая, как этот кадр сочетается с соседним, как логично развивается действие фильма при их последовательном соединении. Работая над раскадровкой, надо не забывать одно важное обстоятельство: композицию кадра и, в частности, основные элементы этой композиции — направление движения или композиционную сосредоточенность в том или другом углу кадра. Кадр может быть построен из совершенно неподвижных предметов: например, натюрморт на столе или детские игрушки в углу комнаты. В кадре вообще может не быть ничего движущегося. И, тем не менее, композиция его может быть статичной или динамичной, фронтальной или диагональной, она может сосредоточивать внимание зрителя в центре кадра или в каком-то углу, успокоить зрителя или вести его куда-то.

Или, предположим, режиссеру нужно снять крупные планы разговора двух персонажей, стоящих друг против друга. Если он снимет в одном кадре два профиля, это будет плохо, и глаза почти пропадут. Если их снять поочередно в анфас, то не получится столкновения взглядов — нам покажется, что оба человека смотрят куда-то в одном направлении. То же самое получится, если мы выстроим персонажи в одинаковых диагоналях, скажем, справа налево. Они не будут смотреть друг на друга, а будут глядеть куда-то в сторону. Нужно снимать эти персонажи в три четверти во встречных диагоналях: один должен смотреть по диагонали справа налево, другой, наоборот — слева направо. Тогда их взгляды встретятся, тогда они начнут разговаривать друг с другом.

А на более общих планах решающее значение будет иметь поворот всей фигуры. Считается, что для эффекта столкновения, встречного действия, общения и так далее лучше всего монтировать именно встречные диагонали, то есть кадры, снятые в диагонально противоположных композициях.




В кинематографе режиссер направляет внимание зрителей, используя монтаж и композицию кадра. Монтаж — это тот же язык, и им надо уметь пользоваться. Так как в мультипликации все находится в постоянном движении, то каждая заложенная мысль должна правильно и быстро считываться с экрана. Если на секунду отвлечься от изображения, велика вероятность упустить что-то очень важное. Мультипликация — емкое искусство, здесь за несколько минут экранного времени можно успеть сказать очень много.

Для того чтобы сосредоточить внимание зрителей на персонаже, чтобы он хорошо читался в кадре, надо его визуально выделить. Фон не должен быть загроможден несущественными деталями, которые отвлекают внимание и мешают смотреть. Композиция каждого кадра раскадровки должна работать на авторскую трактовку эпизода, максимально раскрывая идею и сюжет фильма.

На стадии раскадровки принимаются самые ответственные решения, именно поэтому считается правилом: нельзя приступать к производству мультфильма, пока не найден лучший вариант раскадровки, а также глубоко не продуманы все творческие и технические проблемы, связанные с постановкой фильма.

Каждый зритель воспринимает изображение на экране по-своему, считывает его, корректирует, решает поставленные режиссером задачи в соответствии со своими знаниями, накопленным жизненным опытом и фантазией. Фильмы, которые требуют ассоциативного мышления, — самые сложные и нуждаются в подготовленной аудитории. Поэтому то, что нравится одному, может совсем не вызывать никаких эмоций у другого.

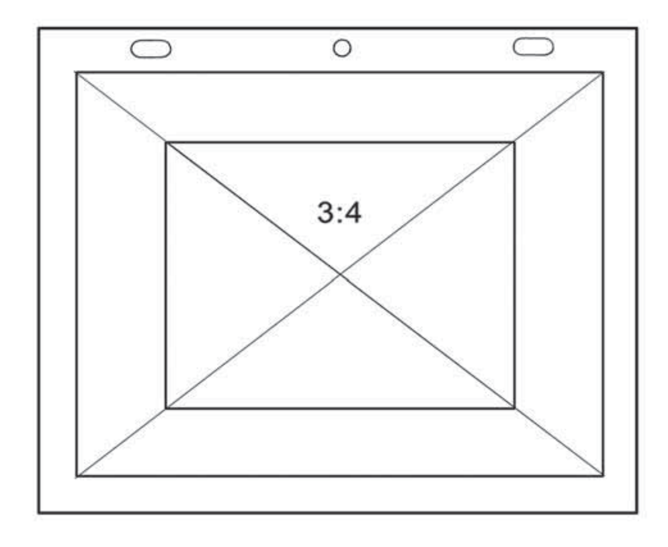
Компоновки

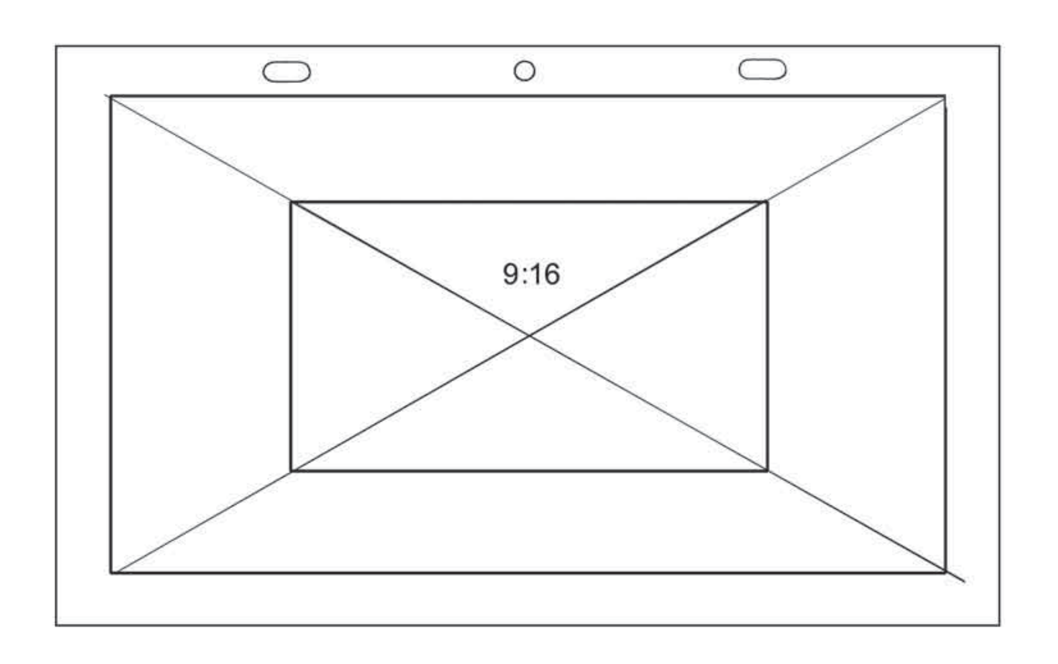
После изготовления раскадровки художник-постановщик рисует так называемые «компоновки», то есть уточненные и увеличенные кадры этой раскадровки. Рисунки компоновок являются основой для работы художника-мультипликатора и фоновщика, поэтому художник-постановщик должен позаботиться о том, чтобы они были выполнены образно и выразительно. На компоновках в карандаше нарисовано все, что зритель потом увидит на экране, — подробная расстановка всех героев в кадре и фон, который их окружает.

Компоновки являются теми отправными точками, по которым художник-мультипликатор начинает делать мультипликат, то есть разыгрывать взаимоотношения между героями и разрабатывать их движение в кадре. Для некоторых сложных сцен приходится делать несколько компоновок, подробно показывающих художнику-мультипликатору происходящее в сцене действие. Компоновки следует готовить в конце подготовительного периода.

Как только мультфильм запустится в производство, некоторое количество компоновок сразу потребуется раздать художникам-мультипликаторам для работы, чтобы они зря не простаивали.

Компоновки и мультипликат для рисованного фильма изготавливаются на перфорированных под штифты листах кальки, также можно использовать белую бумагу для принтеров или планшет для рисования непосредственно на экране компьютера. Мультипликаторы чаще всего работают на кальке. Размеры так называемого поля для работы могут быть разные. Существуют рамки полей и выглядят они так:





13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
3:4

Кадровые рамки полей:
(3:4) - стр.168, (9:16) и (3:4) от 0 поля до 13 поля - стр.169

Обычно для работы берется 11, 12 или 13 поле (см. стр. 169), что примерно соответствует формату бумаги А 4. Если в кадре действует массовка и надо разместить на листе большое количество персонажей, то их желательно закомпоновать на более крупном формате бумаги А 3, чтобы каждый персонаж был четко виден и хорошо нарисован.

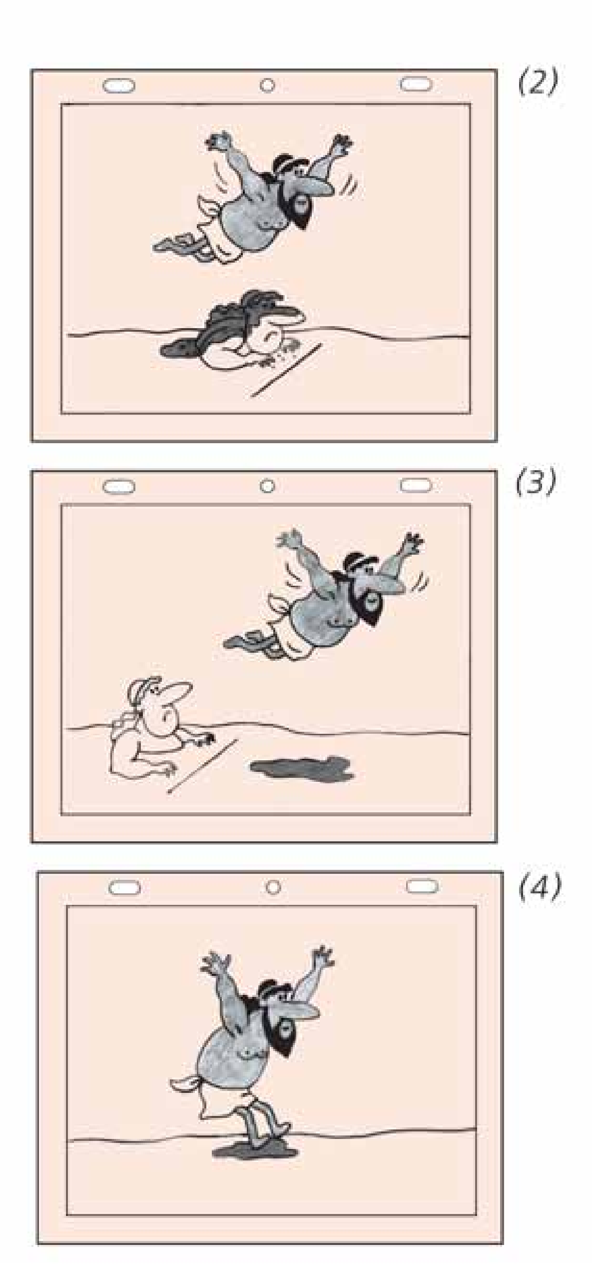
Художники-мультипликаторы первыми в производственном периоде прикрепляются к картине, так как сделанная ими работа является основой для других процессов, которые идут следом. Работу опытным мультипликаторам лучше выдавать по эпизодам, а не отдельными сценами. Поэтому в подготовительном периоде надо нарисовать одну треть или половину всех необходимых компоновок. Обычно в месяц мультипликатор делает около 20 метров (40 секунд экранного времени), так что, зная количество художников, которые сразу приступят к работе, можно рассчитать количество необходимых для их загрузки компоновок.

Пока мультипликаторы будут разрабатывать движение в данном им эпизоде, нужно успеть сделать оставшееся количество композиций-компоновок для всего фильма, чтобы без простоя дальше выдавать им работу. Обычно на сложную сцену рисуется не одна, а несколько компоновок, в которых художник-постановщик определяет основные положения персонажа в кадре так, как он хочет, чтобы это выглядело на экране и было согласовано с другими монтажными композициями, следующими за ним или предшествующими ему.

Особенно точно и подробно нужно определить все точки, ракурсы, развороты и крупности в компоновках для «тотальных» сцен, где персонаж вместе с фоном находится в движении. Мультипликатору нужно видеть режиссерское построение этого движения — откуда оно начинается, через что проходит и чем заканчивается. Отдавать разработку таких сцен «на откуп» мультипликаторам не стоит.

Четыре компоновки к сц.28
для м/ф "Колесо Фортуны"

(1)



Мы довольно подробно и наглядно стараемся представить в этой книге наш собственный опыт для того, чтобы тот, кто будет ее читать, не повторял простых ошибок, знал последовательность действий, нужных для создания фильма. Понимал, как важна правильная и всесторонняя разработка мультфильма в подготовительном периоде, не ленился и не оставлял «на потом» то, что обязательно нужно успеть сделать «сейчас». Ну, а если не успел или упустил время, то пусть знает, что это сразу же скажется на увеличении расходов и на сроках производства.

«Мизансцена» и «мизанкадр» в мультипликационном фильме

Вся режиссерская работа так или иначе связана с замыслом выразительной «мизансцены», то есть с расположением фигур персонажей и предметов по отношению к плоскости экрана в какой-либо сцене, обладающей известной самостоятельностью и законченностью. В руках режиссера мультипликационного фильма мизансцена — это сочетание композиции, движения, слова, музыки и шумов, раскрывающее смысл происходящего и придающее фильму эстетическую форму. Изображение действия в мизансцене передается с помощью цепочки монтажных планов различных крупностей, ракурсов и передвижений внутри каждого отдельно взятого монтажного плана.

Построение киномизансцены — стилеобразующий фактор мультипликационного фильма. В этом виде киноискусства мизансцена во многом принципиально отличается от мизансцены в игровом кино — за разнообразными графическими стилями, нарушающими реалистическое построение пространства, основная форма мизансцены нередко просматривается слабо. И, тем не менее, режиссеру не следует забывать, что мизансцена является внутренней опорой в построении эпизода, а мизанкадр — это всего лишь часть мизансцены. Изобразительная трактовка мизансцен приспосабливается художником-постановщиком к режиссерскому замыслу, а не к самостоятельному эффектному зрелищу, не дающему режиссеру основы для построения мизансцены. Иногда художник-постановщик может предложить неожиданный, очень интересный кадр, и, во имя выразительности, режиссеру стоит изменить свой первоначальный замысел, но не забывать о главном.

Существуют два основных метода кинематографического изложения мизансцены: традиционный монтажный и динамический.

Традиционный монтажный метод заключается в монтажном дроблении эпизода, то есть изложении действия в ряде кадров, снятых со статических точек. Этот монтажный метод неизбежно ведет к ряду специфических кинематографических условностей. Любая монтажная перебивка деформирует непрерывность реально текущего времени и единство места действия. Время неизбежно уплотняется или растягивается. Монтажно построенная сцена требует от зрителя определенной умственной работы по соединению и осмыслению отдельных кадров, заставляя конструировать в своем сознании общий очерк события и строить воображаемое пространство.

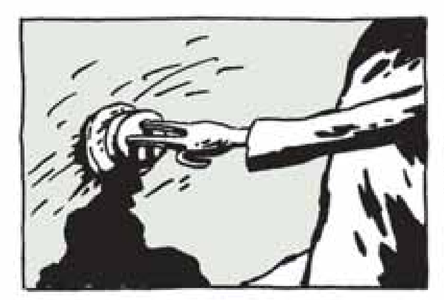
Эскиз мизансцены “Пришелец в избе Акимыча”
из мультфильма “Упущенная галактика”, 1989 г.

Монтажное построение мизансцены в раскадровке

№12



АКИМЫЧ: - Значит, воды нет у вас...
А купаетесь как?
ПРИШЕЛЕЦ: - Купаемся в электрических волнах.
АКИМЫЧ: - А током не бьёт?



Наезд.

Пришелец вставляет два пальца в розетку. Звук громко гудящего трансформатора.



№21
Пришелец вынимает пальцы из розетки. Лампочка гаснет.
АКИМЫЧ: - Вам бы динамой у нас работать (одобрительно хлопает Пришельца по плечу).
- Тебе бы цены не было!
(выходит из кадра вправо. Следом за ним выходит Пришелец).



№22
АКИМЫЧ: - Огурчиком бы я вас угостил... Да вот не растут, подлецы!
(Переброска вправо). Пришелец исчезает и появляется обратно с огромным огурцом.
ПРИШЕЛЕЦ: - Произвел акселерацию роста (отдает огурец Акимычу).



№23

Акимыч с удивлением разглядывает огурец. Нюхает его.



№24

ПРИШЕЛЕЦ: - Академики где? Ученые?



Как дверца шкафа открывается голова.

ПРИШЕЛЕЦ: - Имею информацию из нашей галактики.



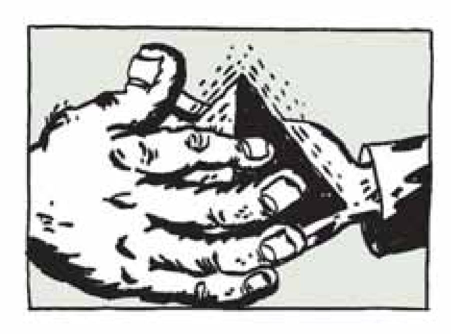
№25

(Верхняя часть вертикальной ПНР).
АКИМЫЧ: - Ученых просишь? Да где их тут возьмешь?
(ПНР в нижнюю часть кадра).
Акимыч нарезает огурец.
АКИМЫЧ: - Ты давай мне информацию-то, не сомневайся.
(ПНР в верхнюю часть кадра).
АКИМЫЧ: - Закуси с дороги... (щелкает пальцем по горлу) ... обмозгуем это дело.



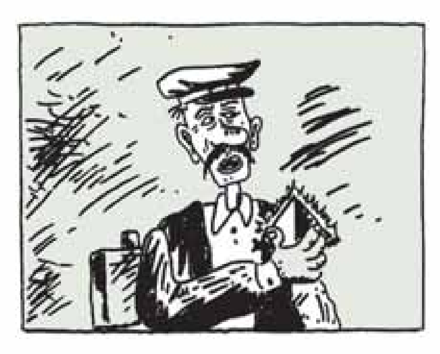
№26

Пришелец достает информацию из головы ...



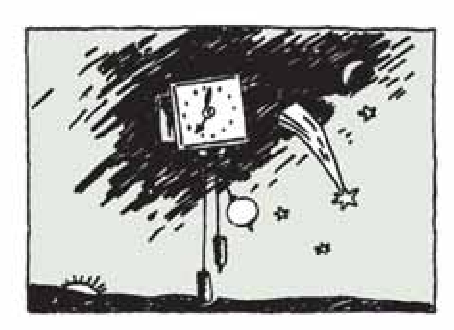
- (горизонтальная ПНР вслед за его рукой) -

... и отдаёт её в руку Акимычу.



№27

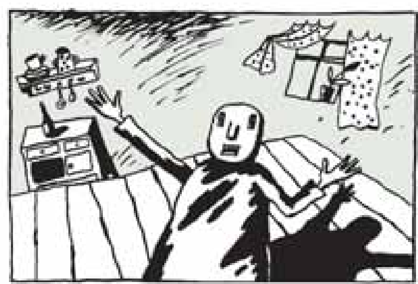
Акимыч держит в руках информацию.
Крутит её так и сяк.
АКИМЫЧ: - Может руки желаете помыть с дороги?



№28

Часы с кукушкой отсчитывают время.

КУКУШКА: - Ку-ку! Ку-ку!



№29

ПРИШЕЛЕЦ: - Время!
Моя галактика улетает!

Конец мизансцены

Динамический метод — это система кадров, снятых с движения: наезды, отъезды, вертикальные, горизонтальные, диагональные и круговые панорамы. Сила динамического метода заключается в том, что сцена, снятая с движения, приобретает особенное «жизнеподобие», является как бы подражанием человеческому взгляду, имитируя ощущение «реального пространства» и «реального времени», показывает зрителю масштаб события и одновременность действия.

Задумывая кадры мизансцены, следует определить, какой метод в данном случае наиболее эффективен, выразителен и даст наиболее осмысленный результат. Если весь фильм решается монтажно, то это совсем не значит, что в нем нельзя применять панорамы или съемки с движения, но введение этого динамического метода должно быть обусловлено характером эпизода и умело соединено с монтажным построением. При разработке мизансцены также могут применяться кадры, эффект которых достигается соединением обоих методов.

Примером может служить так называемый «внутрикадровый монтаж», при котором внутри одного длинного кадра сменяются различные ракурсы и крупности; или «глубинная мизансцена», при которой всё движение в кадре, в основном, строится в глубину — на аппарат и от аппарата, где только передвижением персонажей можно добиться ощущения смены крупностей, то есть добиться главного монтажного эффекта.

Приемы художественного монтажа

«Монтажное мышление лежит в природе творчества… Монтаж есть система рассказа, система повествования — средство осмысления события» (Ромм М.И. Беседы о кино. М.: Искусство, 1964. С. 56). Основой экранного изображения является движение. Оно предопределяет сущность экранной образности и включает в себя два вида: внутрикадровое движение и движение, возникающее при соединении кадров в определенной последовательности в целостную структуру, то есть в процессе монтажа.

В переводе с французского языка слово «монтаж» (фр. «montage») имеет несколько взаимосвязанных значений:

1) система специфических выразительных средств экрана, создающих кинематографическую образность;

2) принцип и закономерности построения художественного образа (общий монтажный принцип в искусстве);

3) технологический и творческий процесс соединения отдельно снятых кадров в единое идейно-художественное целое — фильм.

Сила художественного монтажа заключается в том, что в процессе просмотра зрители не только видят изобразительные элементы произведения, но и переживают момент возникновения и становления образа так, как переживали его авторы фильма. Это тот же образ, что они задумали и создали, но этот образ одновременно создан и собственным творческим восприятием зрителя. Именно монтажный прием (в отличие от изобразительного), заставляя творить самого зрителя, добивается от него той силы творческой взволнованности, которая отделяет эмоциональное произведение от простого пересказа событий. Возможности монтажа безграничны, но в то же время они лишь набор приемов.

Монтаж мультипликационного фильма, как правило, начинается перед съемкой, а не после нее — так как уже в раскадровке следует предполагать, что с чем монтируется (соединяется). Более того, принципы монтажа действуют на свет, на цвет, на движение и на звук.

Также не следует забывать о темпоритме — о соотношении длительности каждого отдельного кадра к общему количеству кадров эпизода и, соответственно, ритма эпизода к общему ритму фильма, в соответствии с количеством эпизодов. Проблема относительной продолжительности планов имеет чрезвычайное значение в процессе монтажа.

Утверждают, что между ритмом фильма (последовательной сменой изображений) и движением внутри изображения существует определенная зависимость. Режиссер устанавливает длину планов, исходя из эмоциональной доминанты каждого эпизода:

— если даются главным образом длинные планы, получается замедленный ритм, впечатление вялости, чувственного томления, безделья и скуки, бессилия, однообразия;

— короткие и очень короткие планы создают быстрый, нервный, динамичный, часто трагически окрашенный ритм, передавая быстроту движения, бурную активность, напряженную борьбу;

— быстрый монтаж может включать изображения, не имеющие непосредственного отношения к развитию действия, и становиться, таким образом, «монтажом аттракционов». Например: падение героя в пропасть передается при помощи коротких планов, чередующихся с фрагментами его воспоминаний;

— если планы делаются все короче, ритм ускоряется и вызывает усиливающееся напряжение, предчувствие приближения вершины драмы и даже ощущение страха;

— постепенно удлиняющиеся планы создают впечатление спадающего напряжения, успокоения после кризиса;

— резкая смена ритма может произвести очень сильное впечатление неожиданности;

— несколько крупных планов, следующих один за другим, создают очень сильное драматическое напряжение;

— общие планы, следующие один за другим, создают тягостное впечатление, ожидание, безделье;

— внезапный переход от общего плана к крупному выражает резкое усиление психологического напряжения. Крупный план помогает понять то, что скрыто за первым впечатлением;

— резкие скачки между кадрами. Герой находится в одном положении. Следующий кадр — снова герой, но уже в другом положении, и по всему видно, что прошло время. Не надо бояться скачков изображения, более того, их можно подчеркивать. Тем самым экранное время как бы сжимается, из сцены выделяется только главное, движение принимает концентрированный характер. Особенно большого эффекта достигает такой метод монтажа в передаче очень быстрого движения: лицо героя — и сразу же вслед за этим его падающее тело;

— повтор движений. Пример: общий план, герой снимает шляпу, падают волосы, потом — то же самое на крупном плане;

— неправдоподобная и нелепая последовательность планов может вызвать комический эффект.

«Комфортная» и «акцентная» системы художественного монтажа

Исходя из темы и содержания фильма, следует применять определенную монтажную систему. Основных монтажных систем две — «комфортная» и «акцентная».

1. «Комфортная система монтажа» выстраивается таким образом, чтобы зритель не замечал соединений монтажных планов и все время понимал, кто и где находится и что происходит:

— монтаж по крупности. Как мы уже отмечали выше, различают три основных вида кадров: общий, средний и крупный планы. Кроме этого, иногда необходимо выделить часть тела или какого-либо предмета — такая крупность называется «деталью»;

— монтаж по географии. Между любыми двумя персонажами, находящимися в кадре, можно мысленно провести линию, повторяющую направления их взглядов друг на друга. Такая линия, называемая «линией общения», является главным критерием «комфортного монтажа» по принципу географии. Наличие в кадре большого количества персонажей усложняет задачу. В этом случае в «комфортном монтаже» мы должны начинать с «адресного» плана, который покажет взаиморасположение всех героев, а затем разбить персонажи на пары общения. Если же все говорят одновременно и постоянно меняют собеседников, то тут без подвижной камеры и общего плана не обойтись;

— монтаж по центру внимания. Любой новый кадр привлекает внимание зрителя. Первая его реакция — понять, что он видит. Для этого, в зависимости от крупности и сложности построения кадра, ему необходимы 2–4 секунды. Если в статичном кадре ничего не происходит в течение 4–6 секунд, то интерес зрителя к нему падает. Вернуть внимание зрителя можно либо сменой кадра, либо увеличением длительности кадра более чем на 10 секунд. Тогда зритель начинает всматриваться в детали, искать нюансы, осознавать смысловую нагрузку кадра. Любое действие в кадре — это движение, и зрачок человеческого глаза инстинктивно притягивается к любому движущемуся объекту, который становится центром внимания;

— монтаж по свету. Перемена освещенности кадров в «комфортном монтаже» не должна «бить по глазам». Переход от светлого кадра сразу к темному не следует делать, лучше совершить этот переход в несколько этапов, постепенно осветляя или затемняя кадр. Это определяется необходимостью адаптации человеческого глаза;

— монтаж по направлению движения объекта. В «комфортном монтаже», чтобы поменять движение объекта с левого на правое, нужен промежуточный план с движением вперед или назад;

— монтаж по фазе движения. При «комфортном монтаже» по этому принципу переход от одного кадра к другому должен приходиться на самый неустойчивый момент движения объекта в кадре, и последующий кадр должен захватывать часть движения предыдущего, как бы подхватывая его;

— монтаж по скорости движения объекта. При смене крупности в кадре меняется видимая скорость движения объекта. В «комфортном монтаже» время пересечения объектом кадра должно быть одинаковым при всех крупностях.

Высшим проявлением «комфортного монтажа» можно считать так называемый «внутрикадровый» монтаж, т. е. экранное действие разворачивается без «склеек» — в одном кадре меняются крупности, ракурсы, освещенности и т.д., что позволяет долгое время поддерживать зрительский интерес. Чем больше времени режиссер может удерживать внимание зрителя одним планом, тем выше его профессиональный уровень.

2. «Акцентная система монтажа» является противоположностью «комфортной»: она рваная и скачкообразная, подчеркивает «склейки», переносит действие из одного места в другое, сталкивает формы и ритмы, вступает в противоречие с мыслями и фразами персонажей. «Акцентный монтаж» строится на нарушении принципов «комфортного монтажа». Это особый тип монтажного мышления, где все решает вкус и чувство меры режиссера, его способность парадоксально мыслить и умение «вязать» ассоциативные цепочки.

Пластическая выразительность композиции кадра

Известно, что планы могут быть общими, средними и крупными. Хотя такое подразделение условно, оно необходимо в процессе съемки и монтажа.

1. *Общие планы* могут быть менее и более общими: от фигуры в полный рост до вида города с птичьего полета, от интерьера небольшой комнаты до бескрайней земли. Так называемые «дальние» общие планы используются для характеристики места действия, для передачи масштаба события, атмосферы действия и общего настроения эпизода. Выразительность кадра, нарисованного общим пла-

ном, зависит от тех же компонентов композиции, что и живописное или графическое произведение.

Строгую уравновешенную композицию получают благодаря симметрично расположенным элементам кадра. Устойчивую, так называемую центрическую композицию, оказывающую сильное воздействие, можно получить при размещении объектов в центре кадра, куда обычно направляется взгляд зрителя.

Кроме этого, большое значение в пластической выразительности имеют масштабные соотношения элементов композиции. Например, в одном кадре запечатлены маленькая Мышка и спичечный коробок, в другом — лапа Лисы и мышиная норка, в третьем — Ворона и Мышка. (Пример из мультфильма «Когда растаял снег»).

2. *Средние планы* конкретизируют изображение, уточняют данные о содержании кадра, бывают поколенные и поясные и часто являются переходными от общих планов к крупным, чтобы не было скачков.

3. Крупные планы — это наиболее существенные, по мнению режиссера, моменты, штрихи и детали объекта, которые он выделяет в зависимости от того, что он хочет сказать. Перефразируя известное выражение, говорят: «Покажи мне, что ты выделяешь крупным планом, и я скажу, кто ты».

Не принято использовать понятие «крупный план», когда нам надо показать карандаш, книгу или очки, тогда мы говорим: «деталь». Подобный акцент заостряет внимание зрителей на важном для режиссера предмете и помогает лучше запомнить его.

Крупный — *портретный* — план дает возможность вглядеться в выражение лица персонажа и через него понять, чем в данный момент живет герой, что его волнует, радует или огорчает.

Для усиления восприятия изображения, его глубинного смысла также используется ракурс, то есть угол зрения на объект, от которого во многом зависит не только композиция кадра, но и своеобразная экранная трактовка материала. При помощи ракурса появляется возможность выделить какую-либо существенную черту персонажа, дать эмоциональный толчок происходящим событиям, поведению героя или его психологическому состоянию.

Рисуя с верхней точки, можно показать фигуру, сломленную обстоятельствами, а нарисовав персонаж снизу, наоборот, передать напыщенность героя, его высокомерный взгляд.

Зритель воспринимает изображение различных предметов в перспективном сокращении, так как по мере их отдаления от первого плана изменяется их величина и четкость очертаний. В зависимости

от этого различают перспективу линейную и воздушную (тональную), которые характерны для классического искусства.

Применяя линейную перспективу в композиции кадра, художники часто используют объекты, имеющие ярко выраженные линейные протяженности, способные передать глубину пространства наиболее четко. Это дороги, уходящие вдаль, рельсы, строения, лестницы и т.п.

Фигуры и предметы существуют также на экране и в окружении фонов, в которых есть светотональные перепады, когда по мере удаления их в глубину мягко списываются детали и пропадает ясность очертаний. Такая перспектива называется воздушной (тональной). Дождь, снег, дым, пыль, туман помогают передать более выразительно воздушную перспективу, зафиксировать глубину пространства.

Метод перспективных совмещений основан на соединении в кадре изображений объектов, различных по масштабу и пространственному положению. Меняя величину декораций, их масштабное соотношение с персонажем, можно сделать из него лилипута или великана. При этом создается иллюзия реальной перспективы.

Конечно же, передать трехмерный мир на плоскости экрана можно не только и не столько статичными кадрами, сколько через внутрикадровое движение.

Понятие *«обратная перспектива»* родилось из системы условных приемов, используемых в искусстве. Пространство на плоскости передается необычным образом, то есть по мере удаления от зрителя предметы и фигуры не уменьшаются, а увеличиваются.

Такая перспектива применяется в иконах, в наивном искусстве, в специально задуманных произведениях художников. Предметы и фигуры рисуются не так, как обычно мы привыкли их видеть, а могут быть «вывернуты» относительно плоскости картины, преувеличены, как бы «неправильно нарисованы» и специально искажены.

Подобные композиции больше ценятся специалистами, чем обычными зрителями, которые часто их не понимают. Это тоже нужно учитывать при создании того или иного экранного произведения. Выбор перспективы и построения кадра в каждом конкретном случае зависит от литературного сценария, от зрительской аудитории и от задачи, поставленной режиссером перед художником-постановщиком для более выразительного решения фильма.

В графической и живописной композиции кадра её активными формообразующими и эстетическими элементами являются *свет и тень*. Светом можно выявить глубину пространства, трансформировать объемные формы, подчеркнуть линейные очертания и рельефность элементов, более осязаемо передать воздушную атмосфе-

ру, а также создать нужное настроение в кадре.

Живопись на экране (в отличие от света и тени) предполагает еще и использование цвета как сильнейшего художественно выразительного средства. Но «цвет, как и музыка, уместен там, где он необходим», — утверждал С.М. Эйзенштейн (Избранные произведения. В 6 т. Т. 3. М.: Искусство, 1964. С. 581).

Конечно, компонентов художественной выразительности множество, но среди них цвет как «драматический и драматургический фактор» играет значительную роль в раскрытии авторского замысла.

Спецэффекты

Многослойная экспозиция даёт возможность художнику за счет использования двух-трех слоев изображения увеличить смысловую нагрузку и создать дополнительную эмоцию в кадре.

Полиэкран как художественно выразительное средство позволяет в одном монтажном плане (кадре) воспроизвести несколько различных изображений, уплотнив его содержание.

Кашированный кадр — (от фр. cacher — заслонять) изменяет конфигурацию кадра и его размеры. Современные компьютерные программы предлагают десятки вариантов каше: есть возможность отрезать любой из углов кадра, заключить все изображение в волнистую окантовку — змейку, овал или круг, но всегда надо искать целесообразность в использовании того или иного варианта. Еще в начале 30-х годов С.М. Эйзенштейн писал, что в кашированном кадре, вытянутом по горизонтали, «хорошо снимать таксу в профиль» и тем самым подчеркнуть своеобразное строение ее туловища (Избранные произведения. В 6 т. Т. 3. С. 487).

Надписи

Художественно выполненные надписи подразделяются на три вида: заглавные, титульные и пояснительные.

— *Заглавная надпись мультипликационного фильма* (его название) требует живописности, увлекательности, четкости композиции, шрифтов, ритмичного соотношения всех элементов кадра, выразительности словесной информации.

— *Титульные надписи* представляют собой перечень фамилий

создателей с указанием профессии каждого, исполнителей ролей, указывается год выпуска, спонсоры, фирмы и все другие организации и частные лица, имеющие отношение к производству мультфильма.

— *Пояснительные надписи* являются самыми разнообразными по выполняемым функциям и по количеству существующих форм.

Известны надписи-посвящения. Например: «Моим дедушке и бабушке посвящается».

Зачастую надписи служат своеобразной экспликацией, обозначая время и место действия.

Надписи могут быть использованы в качестве эпиграфа, передавать смысл происходящего на экране, дополнять изображение философскими обобщениями, как бы подытоживать основные сюжетные линии, информировать о действующих лицах.

Компьютерные программы предлагают авторам великое множество шрифтов, позволяют располагать их на плоскости в любых вариациях, соразмерять с фоном. И все эти компоненты для живописной композиции кадра имеют основополагающее значение.

Некоторые правила цветовых гармоний

Цветовая гармония — это сочетание отдельных цветов или цветовых множеств, образующее органическое целое и вызывающее эстетическое переживание. Цветовая гармония представляет собой определенное сочетание цветов с учетом всех основных показателей:

— цветового тона;

— светлоты;

— насыщенности;

— формы;

— размеров, занимаемых этими цветами на плоскости, их взаимного расположения в пространстве, которое приводит к цветовому единству и наиболее благоприятно эстетически воздействует на человека.

Для большинства людей цветовые сочетания, называемые в просторечии «гармоничными», обычно состоят из близких друг к другу тонов или же из различных цветов, имеющих одинаковую светосилу. В основном эти сочетания не обладают сильной контрастностью. Как правило, оценка гармонии или диссонанса вызвана ощущением приятного-неприятного или привлекательного-непривлекательного.

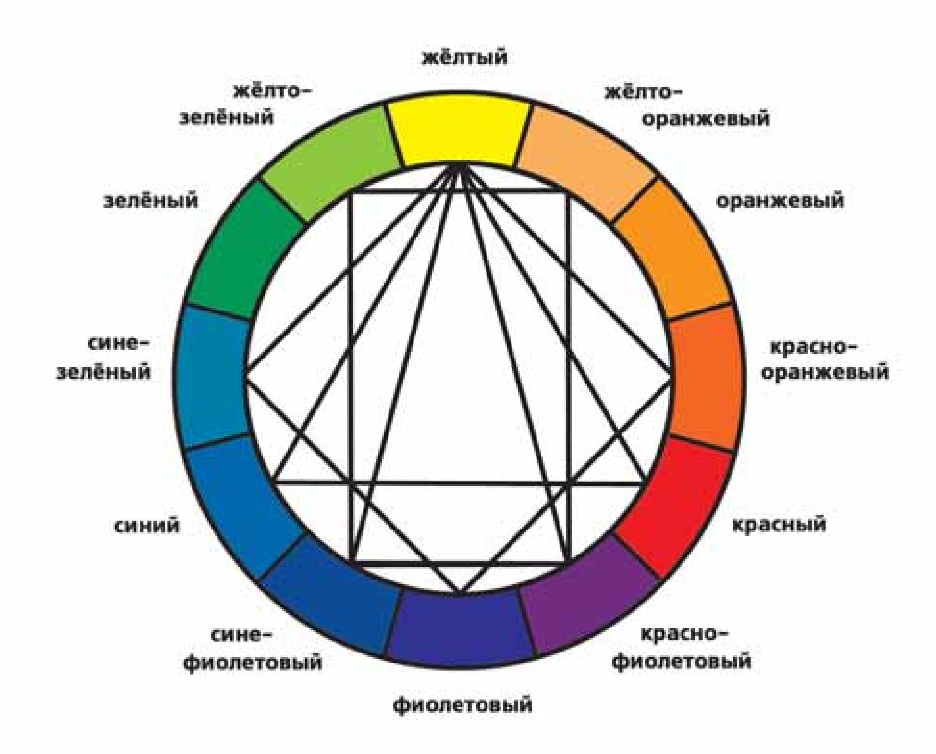
Подобные суждения построены на личном мнении и не носят объективного характера. В науке о цвете нет до сих пор единой си-

стемы цветовых гармоний, поэтому можно рекомендовать лишь некоторые правила:

1. Последовательность цветов должна быть привычна для зрителей, а система отбора цветов — максимально понятной и очевидной. Разумеется, если художник ставит перед собой задачу предельно раздражать зрителей или выводить их из себя, последовательность цветов в его палитре должна быть, наоборот, крайне непривычной.

2. Не рекомендуется помещать рядом, особенно на больших площадях, близкие друг другу цвета — их соседство взаимно понижает их насыщенность. Цвета убивают друг друга, создают ощущение тусклости и унылости.

3. Насыщенность цвета повышается от соседства контрастных цветов. При этом, однако, необходимо помнить: чрезмерное обилие ярких и насыщенных контрастных цветов вызывает резкие изменения сетчатки, так как глаз все время находится в движении, рассматривая различные участки изображения. Яркость каждого цвета не должна быть ни чрезмерно высокой, ни чересчур слабой. И то, и другое утомляет глаз. Чрезмерная яркость подчеркивает де-



Связь всех фигур в двенадцатичастном цветовом круге.

фекты изображения, низкая снижает чувствительность к обнаружению малых деталей и контрастов.

Основной принцип гармонии исходит из обусловленного физиологией закона дополнительных цветов. В своём труде о цвете Гёте писал о гармонии и целостности так: «Когда глаз созерцает цвет, он сразу приходит в активное состояние и по своей природе неизбежно и бессознательно тотчас же создает другой цвет, который в соединении с данным цветом заключает в себе весь цветовой круг. Каждый отдельный цвет, благодаря специфике восприятия, заставляет глаз стремиться к всеобщности. И затем, для того, чтобы добиться этого, глаз, в целях самоудовлетворения, ищет рядом с каждым цветом какое-либо бесцветно-пустое пространство, на которое он мог бы продуцировать недостающий цвет. В этом проявляется основное правило цветовой гармонии» (И.В. Гете. Избранные сочинения по естествознанию. Л.: Издат. АН СССР, 1957. С. 300–340).

Можно сделать общее заключение, что все пары дополнительных цветов, все сочетания трёх цветов в двенадцатичастном цветовом круге, которые связаны друг с другом через равносторонние или равнобедренные треугольники, квадраты и прямоугольники, являются гармоничными.

Стиль произведения

Слово «стиль» часто и неправильно ассоциируют с понятием «форма». Жан-Люк Годар говорил: «Стиль — это внешняя оболочка содержания, а содержание — это внутреннее наполнение стиля. Они неотделимы так же, как внешность и внутренность человеческого тела» (Будущее фильма. Три Интервью. 2000/01. Берн — Берлин).

Если во время создания мультфильма вы руководите каждым этапом этого процесса, то, в конце концов, из результатов вашего творчества выделится некая сущность, которую трудно объяснить словами, но именно она и будет являться вашим стилем. Стиль произведения — это видимое воплощение личности его автора. В какой-то степени это происходит из-за характерного выбора сюжета, частично — из-за выбора типичной для его творчества изобразительной формы, а также потому, что это произведение носит отпечаток индивидуальности своего создателя. В эпоху итальянского Возрождения, вместо слова «стиль» использовали термин «манера» (от лат. manuaria — «ловкость рук»), обозначающий индивидуальный почерк художника.



ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

…Глазом мы видим, а ухом — воображаем.

Р. Брессон

…Собственно искусство начинается с того момента,
как в сочетании звука и изображения
уже не просто воспроизводится
существующая в природе связь, но устанавливается связь,
требуемая задачами выразительности произведения.

С.М. Эйзенштейн

Разнообразные виды звука

Звук на экране существует в трех видах: слово, музыка и шумы.

Каждый из этих видов имеет свою функцию и во взаимосвязи с изображением используется либо как самостоятельный компонент, либо в сочетании с другими видами. Звук в кино — это не просто слово, не просто музыка, не просто шумы. Звук в кино — это эмоциональный мир фильма.

СЛОВО. В зависимости от жанра слово в мультфильме используется в формах диалога и монолога, воспроизводимых актерами, в форме авторского комментария (в кадре и за кадром), а также в форме дикторского текста, для полноценного восприятия которого надо выбрать правильный темп произнесения слов в предложении, ритмику подачи словесного материала. Информацию, содержащуюся в видеоряде, дублировать текстом не имеет смысла.

МУЗЫКА. Мы начинали с того, что искали в сюжете фильма точки опоры для создания основных тематических музыкальных кусков, а затем решали, какой должна быть музыка, составляя ее из подходящих фрагментов уже существующих записей каких-либо произведений. Эта так называемая «временная музыка» позволяла нам самим понять и объяснить композитору, как музыка должна сочетаться и комбинироваться с действием, как настроение фильма будет меняться от сцены к сцене, в каком эмоциональном ключе хотелось бы решить данный эпизод, какой длительности музыка здесь допустима, должен ли темп быть более стремительным.

Музыка для мультфильма сочиняется композитором чаще всего по режиссерской экспликации и специальному точному графику. Темп и ритм музыки влияет на темп и ритм изобразительного ряда, не только придает ему большую пластику, согласованность движений и жестов, но и по-своему структурирует.

ЭКСПЛИКАЦИЯ
музыки к рисованному мульттелефильму
"НЕУЛОВИМЫЙ ФУНТИК"
I часть

I. "УНИВЕРМАГ" - разработка тем Беладонны и Сыщиков. В среднем темпе. Заканчивается полицейскими свистками. /сц.I - сц.6/ - 20 сек.

2. "ЛЕС" - разработка темы Триолины в медленном темпе. /сц.7 - сц.II/ - 42 сек.

3. "ФОКУС-МОКУС" - сильное, активное начало /испуг Фунтика и его бегство/- I0 сек., затем, переход к теме Мокуса - - I8 сек., и собственно тема Мокуса /очень патетично/ - 34 сек. /сц.I2 - сц.2I/ - 62 сек.

4. "ФУНТИК И БЕЛАДОННА" - разработка темы Беладонны, /на рассказе Фунтика - в миноре/ - 34 сек. и собственно тема Беладонны /в медленном темпе/ - 38 сек. /сц.22 - сц.32/ - 72 сек.

5. "СЫЩИКИ" - эксцентрический музыкальный номер Сильное, активное начало, в быстром темпе. Заканчивается шумом отъезжающего автомобиля. /сц.33 - 38/ и сиреной. - 20 сек.

6. "ДОПРОС" - I5 сек.звучит тема Триолины, затем II5 сек. разработка темы Сыщиков, затем, I5 сек. тема Мокуса /фокус/. /сц.39 - сц.70/ - I45 сек.

7. "НАГРАДА" - тема Беладонны /в конце удар сапога и звон шпоры/. /сц.7I - сц.83/ - 65 сек.

8. Песня "ХОРОШО БРОДИТЬ ПО СВЕТУ!" - I74 сек.

Итого: 600 сек.

Кинорежиссер [подпись] А.Солин

Задача композитора в кино — эмоционально обогащать визуальные образы, подчеркивать, акцентировать наиболее значимые моменты действия, давать героям и событиям музыкальные характеристики. В главной музыкальной теме концентрируется идея произведения. Кроме основной темы, в фильме могут быть еще и другие: каждый эпизод — новая музыкальная мысль. Еще очень важно в музыке для мультипликационного фильма — стремиться к простоте, уделяя внимание звуковой фактуре.

Звуковое оформление требует от его создателей умения использовать разнообразные формы музыки:

— иллюстративная форма диктует изображению особенности движения и ритма, придавая определенный характер персонажу;

— фоновая музыка способна создавать общее эмоциональное настроение, подчеркивать выразительность стилистического приема;

— информативная музыка, через прямое цитирование или стилизацию, опираясь на ассоциативные связи, отсылает к конкретной исторической эпохе, указывает на принадлежность к той или иной социальной группе, национальной культуре и т.п.;

— в условном мире мультфильма часто возникают технические трудности для выражения конкретных эмоций, оттенков переживаний. В таких случаях одушевить героя, передать его состояние помогает музыка;

— музыка используется как авторский комментарий, как личное отношение к изображаемому на экране, дающее нужные характеристики персонажам мультфильма. Например, с появлением одного из героев начинает звучать «его музыка», лейтмотив;

— в особом направлении — абстрактно-графических мультфильмах — музыка способна быть важнейшим драматургическим фактором. Исходя из какого-либо музыкального произведения, на основе его музыкальной ткани возможно визуализировать эту музыку, сочинив для нее самостоятельное сюжетное развитие с использованием темпа, ритма, инструментовки и других особенностей данного произведения.

ШУМЫ. Значительную роль в образной структуре мультфильма играют шумы. Они, точно так же как музыка и текст, подразделяются на закадровые и внутрикадровые, а также различаются и по их функциональному значению. Одни из них могут быть главными, другие — второстепенными, третьи — фоновыми. Шум дождя, завывание ветра, щебет птиц, лай собак, стук каблуков, скрип открывающейся двери… Шумы следует осмысленно включать в образную структуру мультфильма для решения строго определенных творческих задач.

ЗВУКОВЫЕ АКЦЕНТЫ. Чтобы привлечь внимание зрителя, добиться нужного эмоционального воздействия, изображаемый объект выделяют не только при помощи цвета или внутрикадрового движения, например, наезда на крупный план, но и акустически. Звуковые акценты — шумовые, музыкальные и интонационные — помогают раскрыть глубинный смысл изображения, подчеркнуть наиболее существенные моменты происходящего на экране.

ТИШИНА как художественно-выразительное средство редко используется в образной структуре мультфильма. Используя тишину творчески, можно подчеркнуть напряженность ситуации, сосредоточить внимание на происходящем на экране — беззвучный ход времени вынуждает прислушиваться и вглядываться пристальнее в изображение.

Запись актеров

Как правило, запись актеров происходит до съемок мультфильма, так как артикуляция должна быть синхронной с фонограммой.

Подбор актеров — это очень важный и ответственный момент, точное совпадение голосов с персонажами, разработанными художником-постановщиком, также залог успеха картины. К записи актеров мы старались иметь уже описанные выше рисунки всех персонажей, раскадровку и эскизы будущего фильма. Первыми зрителями, которые видели нашу работу в подготовительном периоде, — были актеры и композитор. Мы много раз слышали от них, что, глядя на рисунки, им легче вжиться в образ персонажа, который они озвучивают. Они более внимательно прислушивались к замечаниям режиссера во время записи, потому что видели уже проделанную работу и понимали, чего он от них требует.

Готовясь к записи актеров, надо на отдельные листы последовательно выписать все реплики в фильме, напечатав их крупно, шрифтом не менее 14 пунктов, чтобы актеры могли их легко прочитать. Копии этих текстов должны быть у каждого актера, у режиссера, художника-постановщика (обычно мы всегда вместе присутствовали на записи), у ассистента режиссера и звукооператора.

Красным карандашом подчеркивались реплики определенного персонажа и отдавались тому актеру, который его озвучивал.

Мы старались собирать вместе весь актерский состав, где каждый актер стоял у своего пюпитра, на котором лежал его текст, и все перед микрофоном разыгрывали маленький радиоспектакль. Нам казалось, что это наиболее успешный вариант записи, но иногда собрать всех актеров вместе было невозможно и приходилось записывать каждую роль отдельно.

СОСТАВ АКТЕРОВ МУЛЬТТЕЛЕФИЛЬМА "НЕУЛОВИМЫЙ ФУНТИК"



Народный артист СССР
Армен Джигарханян
(клоун Фокус-Мокус)





Народная артистка РФ
Ирина Муравьева
(обезьянка Бамбино)

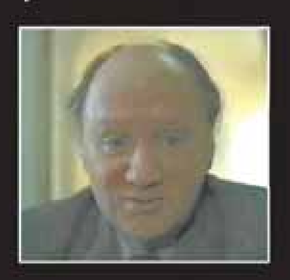




Народная артистка РСФСР
Ольга Аросева
(госпожа Беладонна)



Заслуженный артист РСФСР
Анатолий Баранцев
(начальник полиции Фокстрот)



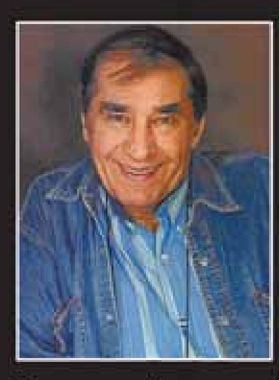


Актриса Зоя Пыльнова
(поросенок Фунтик)



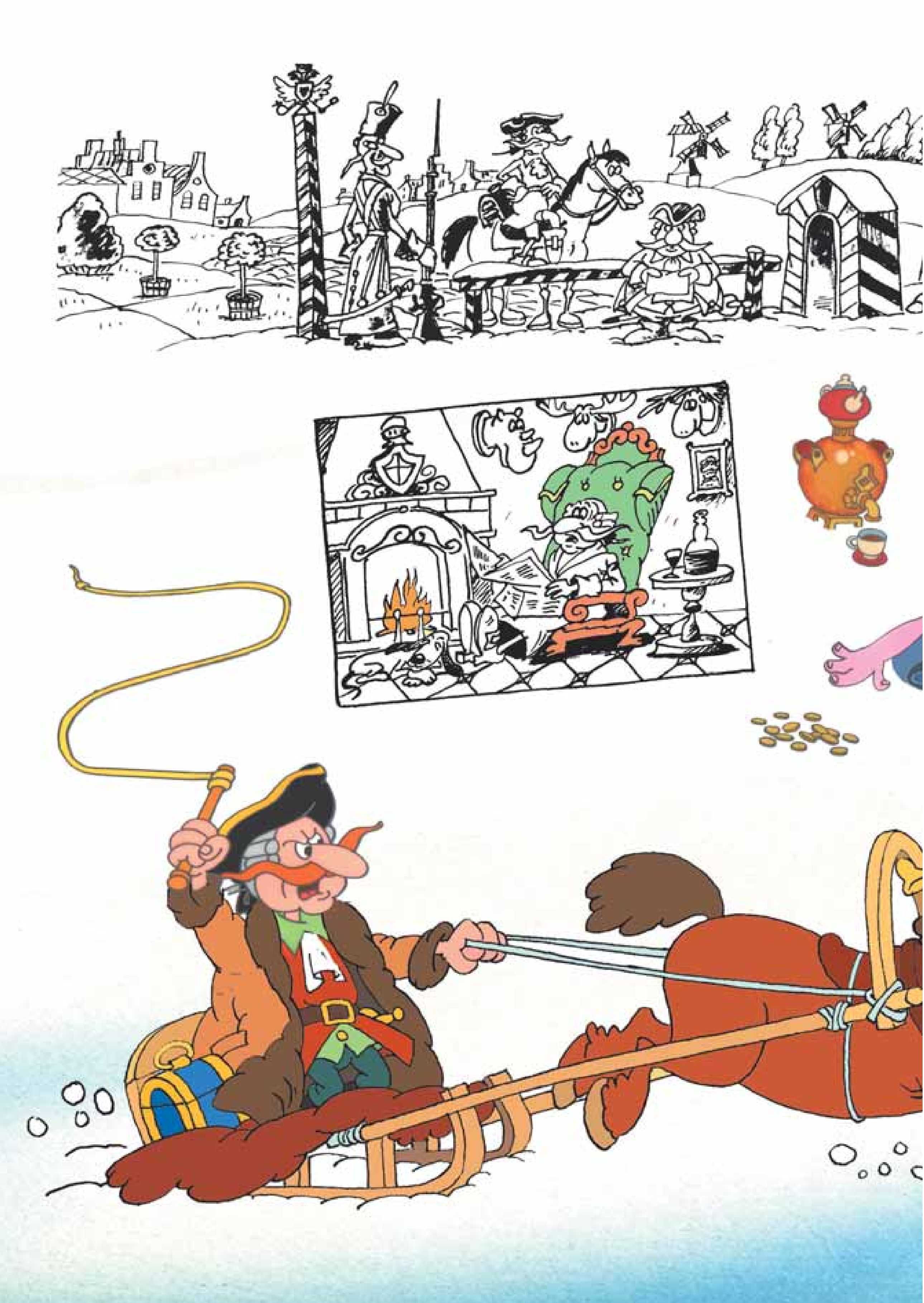


Народный артист РСФСР
Юрий Волынцев
(сыщик Добер)



Народный артист РСФСР
Спартак Мишулин
(сыщик Пинчер)





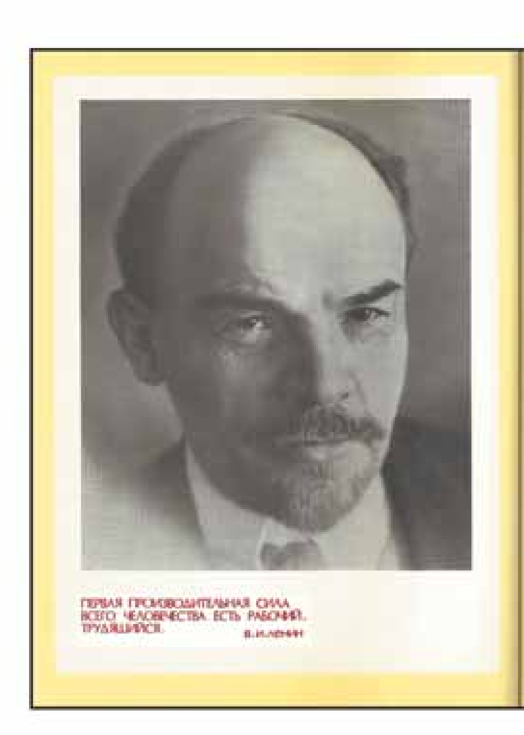


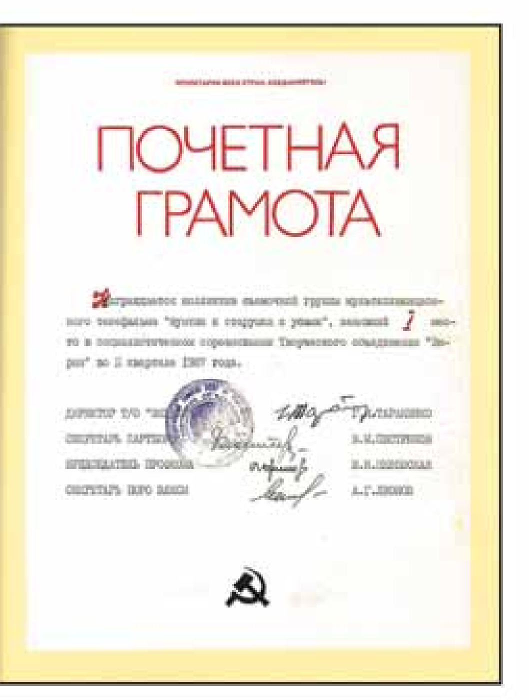




Часть 4

ПРОИЗВОДСТВО МУЛЬТФИЛЬМА





ПОЧЕТНАЯ ГРАМОТА

КИНОСТУДИЯ „СОЮЗМУЛЬТФИЛЬМ"
НАГРАЖДАЕТ
СЪЕМОЧНУЮ ГРУППУ РИСОВАННОГО ФИЛЬМА
«КАК ЛИСА ЗАЙЦА ДОГОНЯЛА»
/ РЕЖИССЕР А.СОЛИН /
С ПРИСУЖДЕНИЕМ I ПРИЗОВОГО МЕСТА
ПО ИТОГАМ ВНУТРИСТУДИЙНОГО СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО СОРЕВНОВАНИЯ ЗА III КВ. 1979г.

Директор студии
Секретарь партбюро
Председатель фабкома
Секретарь комитета ВЛКСМ

…Когда куешь свое счастье —
не бей по пальцам окружающих.

Э. Бахроми

Награды за производственные успехи

В советское время «награды» (грамоты) за производственные успехи в значительной мере определяли судьбу режиссера, когда вставал вопрос о его следующей работе. Художественное достоинство отходило на второй план. Главное — «товар» в плановые сроки и без перерасхода, а еще лучше, с экономией сметных ассигнований на производство фильма. Справедливости ради следует сказать, что для некоторых режиссеров руководители «Союзмультфильма» делали исключение. Мы никогда к их числу не принадлежали, поэтому, чтобы создать что-то подлинно интересное, успеть в срок и получить следующую работу, нам приходилось максимально напрягаться.

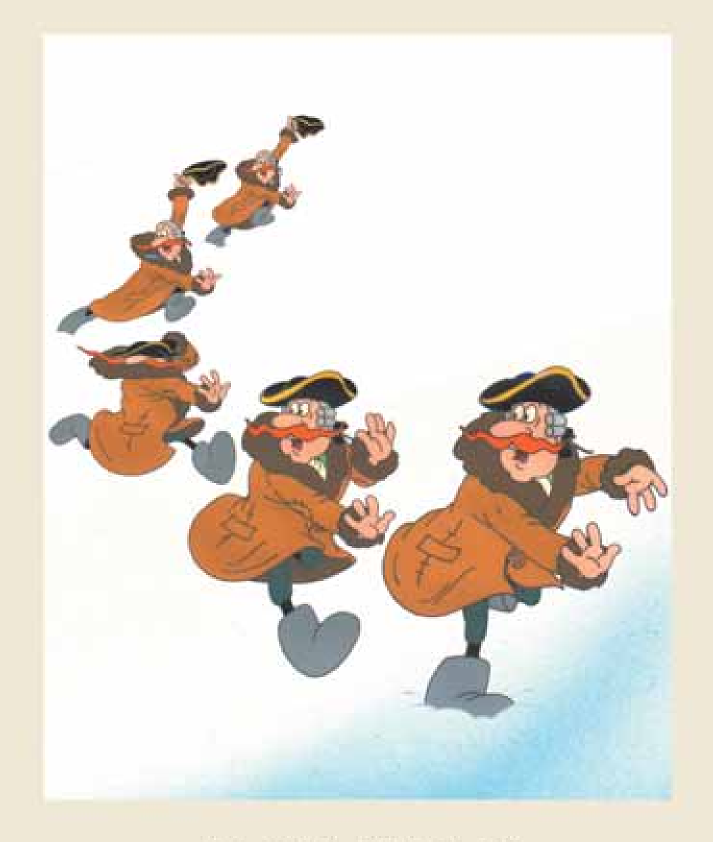
ГРАФИК ПРОИЗВОДСТВА ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ЧАСТИ
РИСОВАННОГО МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА ________________

№ кадра	анимация 01.1- 30.2	черновая фазовка 15.1-15.3	черновая съемка 15.1-20.3	Прорисовка 20.1-30.3	чистовая фазовка 25.1-05.4	чистовая съемка 05.2-10.4	раскраска фаз 10.2-15.4	изг.фонов и съемка 15.1-15.4	компьют. сборка 15.2-01.5
1.	Иванов	Петров		Сидоров	Гаврилов		Зотова	Шишкин	
2.	Иванов	Петров		Козлова	Гаврилов		Ушакова	Смирнов	
3.	Маслова	Петров		Козлова	Рожков		Зотова	Смирнов	
4.	Птичкин								
5.									
6.	Иванов	Овечкин		Сидоров	Рожков		Зотова	Шишкин	
7.									
8.	Маслова	Овечкин		Сидоров	Рожков		Ушакова	Шишкин	
9.	Маслова	Овечкин		Козлова	Гаврилов		Ушакова	Смирнов	
10.									
11.	Птичкин	Петров		Козлова					
12.	Птичкин							Шишкин	
13.	Птичкин								
14.									
15.								Смирнов	
16.	Иванов								

Одной из важных задач, которая решается режиссером и продюсером, является составление графика производства. В этом периоде замысел режиссера находит окончательное воплощение в реализации каждого кадра, эпизода и, в конечном счете, мультипликационного фильма в целом.

ВРЕМЕННЫЕ НОРМАТИВЫ 1981 г.
НА ПРОИЗВОДСТВО
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ РИСОВАННЫХ МИКРОМЕТРАЖНЫХ
ТЕЛЕФИЛЬМОВ
(в календарных днях)

ПЕРИОДЫ	до 50 метров (до 108 сек.)	до 100 метров (до 216 сек.)	до 150 метров (до 324 сек.)
	кал. дней	кал. дней	кал. дней
Режиссерская разработка	10	12	15
Подготовительный период	12	15	20
Производственный период	45	70	90
Срок на сдачу исходного материала	3	6	9
ВСЕГО ПОЛНЫЙ СРОК ПРОИЗВОДСТВА	до 70 кал.дн. (2,3 месяца)	до 103 кал.дн (3,4 месяца)	до 134 кал.дн. (4,4 месяца)
ОСНОВНОЙ СОСТАВ СЪЕМОЧНОЙ ГРУППЫ			
1. Кинорежиссер (весь срок производства)	70	103	134
2. Асс. кинорежиссера (планировщик)	15	30	40
3. Асс. кинорежиссера (по актерам)	15	30	40
4. Кинооператор	10	17	28
5. Асс. кинооператора	7	13	20
6. Художник-постановщик	63	89	118
7. Мультипликатор	27	54	80
8. Мультипликатор	27	54	80
9. Прорисовщик	24	46	69
10. Фазовщик	24	48	72
11. Фазовщик	24	48	72
12. Фазовщик	24	48	72
13. Фазовщик	24	48	72
14. Живописец	15	30	40
15. Раскрасчик фаз	24	48	72
16. Раскрасчик фаз	24	48	72
17. Звукооператор	6	11	17
18. Монтажер	10	15	25
19. Зам директора или старший администратор	10	15	25



АНИМАЦИЯ И ДРУГИЕ ПРОЦЕССЫ

…Дайте мне точку опоры, и я приобрету точку зрения.

Неизвестный автор

«Аниматик» — репетиция экранной версии мультфильма

«Аниматик» — предварительный (черновой) макет мультфильма. Каждый кадр раскадровки сканируется в память компьютера (или снимается на кинопленку). Полученный видеоматериал, положенный на временную шкалу (timeline) и синхронизированный со звуком, даёт первое представление о будущем фильме. Одобренные кадры намечаются для изготовления мультипликата.

Начало работы с художником-мультипликатором

Для изготовления мультипликата какой-либо сцены (одушевления монтажного плана) режиссер выдаёт художнику-мультипликатору:

— компоновку, то есть рисунок данного монтажного плана с персонажами в соответствующей среде (композицию с фоном);

— таблицы с рисунками персонажей в разных ракурсах и в разных эмоциональных состояниях;

— экспозиционные листы. В них указаны: название картины, номер сцены, ее длина (протяженность в секундах), фамилия художника-мультипликатора, который будет делать эту сцену, номера музыкальных тактов. Фактически экспозиционные листы являются принятой в мультипликации формой контроля над работой, начиная от расшифровки фонограммы и кончая съемкой готовых сцен.

Если в экспозиционные листы заносятся данные о диалоге персонажей, то в левом ряду по вертикали указывается, сколько клеток-кадров уходит на каждую согласную и гласную букву слова при разговоре персонажа и сколько кадров составляют паузы между словами и фразами. Если в экспозиционный лист заносятся данные о музыке, то в них отмечаются все сильные акценты музыкальных тактов.

На практике применяют два метода одушевления (изготовления мультипликата):

1. Художник-мультипликатор рисует движение персонажей подряд, фаза за фазой в порядке изложения содержания действия. При этом способе движение приобретает импровизационный характер с элементами неожиданности и новизны;





Кадр №12 из раскадровки



Готовый фон кадра №12

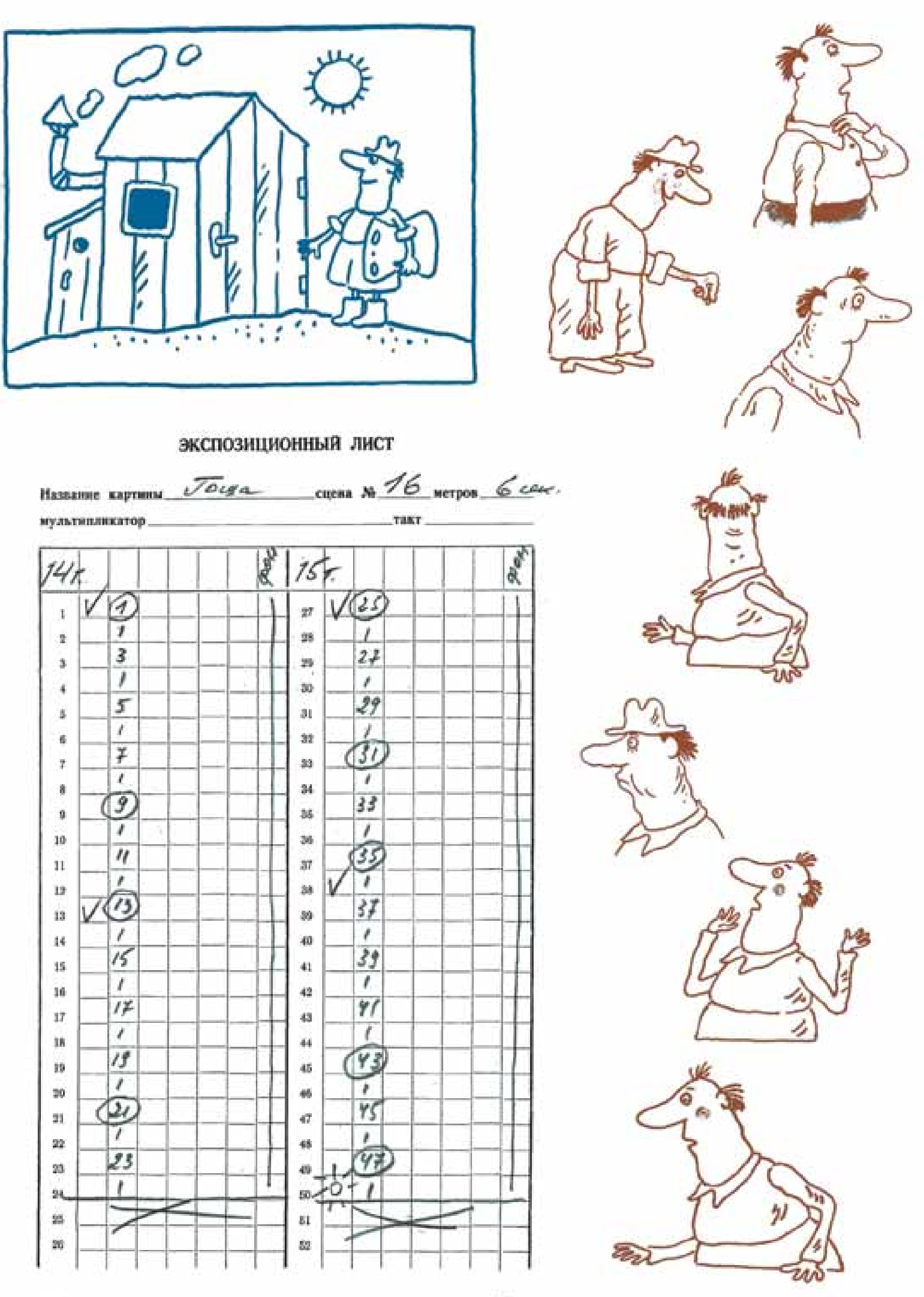
(12) 2.09 Фунтик: – не буду обманывать ребятишек,
Делайте со мной, что хотите!

Компоновка для мультипликатора, нарисованная на листе кальки, с перфорацией под штифты



Образец персонажей из мультсериала "Приключения Фунтика"

Готовый к съемке кадр №12
(раскрашенная фаза, совмещенная с фоном)



ЭКСПОЗИЦИОННЫЙ ЛИСТ

Название картины Гоша сцена № 16 метров 6 сек.

мультипликатор ______ такт ______

	14 к.	фон		15 к.	фон
1	1		27	25	
2	/		28	/	
3	3		29	27	
4	/		30	/	
5	5		31	29	
6	/		32	/	
7	7		33	31	
8	/		34	/	
9	9		35	33	
10	/		36	/	
11	11		37	35	
12	/		38	/	
13	13		39	37	
14	/		40	/	
15	15		41	39	
16	/		42	/	
17	17		43	41	
18	/		44	/	
19	19		45	43	
20	/		46	/	
21	21		47	45	
22	/		48	/	
23	23		49	47	
24	/		50	/	
25			51		
26			52		

Кадр из раскадровки, экспозиционный лист и рисунки персонажей для художника-мультипликатора



Разработка персонажа для художника-мультипликатора

2. Метод предварительного расчета. Художник-мультипликатор рисует только «компоновки» (ключевые позы движения), тщательно выверяя их по отношению к действию, игре и композиции кадра. Если необходимые рисунки между компоновками («фазы») делают художники-фазовщики, художник-мультипликатор обязан указать для них на дополнительных рисунках все необходимые деформации, «захлесты», «дуги» и схемы фазовки (ускорения или замедления), так как отсутствие этих указаний может существенным образом исказить задуманное движение.

Реплики и музыка расшифровываются и записываются в экспозиционные листы. Реплики — по длительности звучания букв, музыка — по тактам и акцентам. В экспозиционных листах рассчитывается время каждой отдельной фазы движения. Для того, чтобы рисунок был синхронен со звуком, необходимо, чтобы он появлялся на экране на 2 или 3 кадра раньше звука. Так делают многие художники-мультипликаторы, но возможно изображение делать в том же кадре, что и звук, а позже, при монтаже всего фильма, сдвинуть звуковую дорожку на 2–3 кадра назад.

Звуковые акценты должны подчеркиваться каким-либо коренным изменением в изображении, т. е. внезапными остановками или началом движения, прыжками, ударами, переменами направлений или замиранием действия. При ходьбе и беге акценты приходятся на положения фигур в верхней или нижней точках. Большинство фаз может быть снято по 2 кадра, но когда движение быстрое и с широким диапазоном, используют покадровую съемку, чтобы избежать резких «дрыжков».

Готовые рисунки сканируются в память компьютера и затем просматриваются на экране монитора. Если черновая мультипликация удалась, то начинается доработка этих черновых рисунков — «прорисовка» и «чистовая фазовка», то есть приведение контурных линий нарисованных персонажей к необходимой графике.

Одновременно с началом работы по изготовлению мультипликата начинается и анимация компьютерной графики. В традиционных мультфильмах она чаще всего используется для создания трехмерных фоновых декораций, специальных эффектов и анимации неживых предметов. В число анимационных эффектов входит анимация воды, дождя, снега, всплесков, освещения, огня, дыма, магических элементов и любых других изменений окружающей среды.

Время и пространство

Расчет времени для подчеркивания веса, размера и характера персонажа очень важен, так как время придает смысл движению, определяет, насколько идея, заложенная в действии, будет понята зрителем. Его должно быть достаточно, чтобы подготовить зрителя к ожиданию действия, самому действию и реакции на действие. Если выделяется слишком много времени, то внимание зрителя рассеивается. Если времени мало, действие может закончиться, прежде чем зритель его заметит, и смысл действия будет утрачен.

Эмоциональное состояние персонажа также больше определяется его движениями, чем внешностью. Изменение скорости движения может показывать, что персонаж утомлен, возбужден, нервничает или отдыхает. Нужно научиться правильно отводить время на статику персонажа, чтобы она зрительно фиксировалась. Понимать: когда вводить в «статику» постепенно, а когда сразу, когда сделать полную статику, а когда «оживить» ее небольшим вторичным движением и как выводить из статики. Скорость бега, ходьбы или иного движения, которое нужно сыграть, можно рассчитать с помощью секундомера и постукивания карандашом или пальцами по столу с необходимой частотой. Например, если за 5 секунд произошло 10 ударов, и если за каждый удар считать стук каблука, то нетрудно посчитать, что скорость ходьбы будет равна 12 кадрам одной ногой (24 к/сек. Х 5 сек. = 120 кадров: 10 ударов = 12 кадров). Следует убедиться на практике, что для того, чтобы увидеть мельком рисунок нужно 3–5 кадров, а чтобы заметить быстрый жест, нужно, по меньшей мере, 10–12–14 кадров.

Пространственное движение зависит от соотношения размеров персонажа с размерами поля. Большое движение на большом поле выглядит на экране так же, как маленькое движение на маленьком поле. Порой неправильный расчет пространства приводит к тому, что у шагающего персонажа наблюдается проскальзывание ног при ходьбе. В мультипликации это происходит при несоответствии скорости протяжки панорамы и скорости движения персонажа.

Принцип «сжатие — растяжение»

Смысл этого принципа состоит в том, что живое тело, при любом движении, то сжимается, то растягивается, то расширяется, то удлиняется вновь. Присевшая фигура какого-либо персонажа сжимается — в противоположность его вытянутой фигуре в прыжке. Без сжатия и растяжения персонаж как бы каменеет. Герой на экране будет

восприниматься «живым», если при разговоре или смене мимики, будет меняться также и форма его лица. При этом необходимо соблюдать постоянство общего объема тела и физиономии.

Дуги, кривые, траектории

Если рисунок движения не укладывается в траекторию, движение становится неубедительным или возникает дрыжок. Удар или бросок может быть таким резким и коротким, что воспринимается как прямолинейный, но начало движения обязательно развивается по плавной кривой. В некоторых случаях дуга может перейти в прямую линию, например, для падающего предмета.

Когда этот принцип движения по дугам был понят, все фазы стали размещаться по дугообразным траекториям. При медленном движении с большим количеством промежуточных фаз дуга траектории движения достаточно закруглена и выпукла. Если же движение быстрое, дуга выпрямляется. Чем быстрее движение, тем прямее дуга. Иногда это допустимо, но чаще траектория даже быстрого движения бывает в виде кривой или дуги.

Эффект скорости. Удар

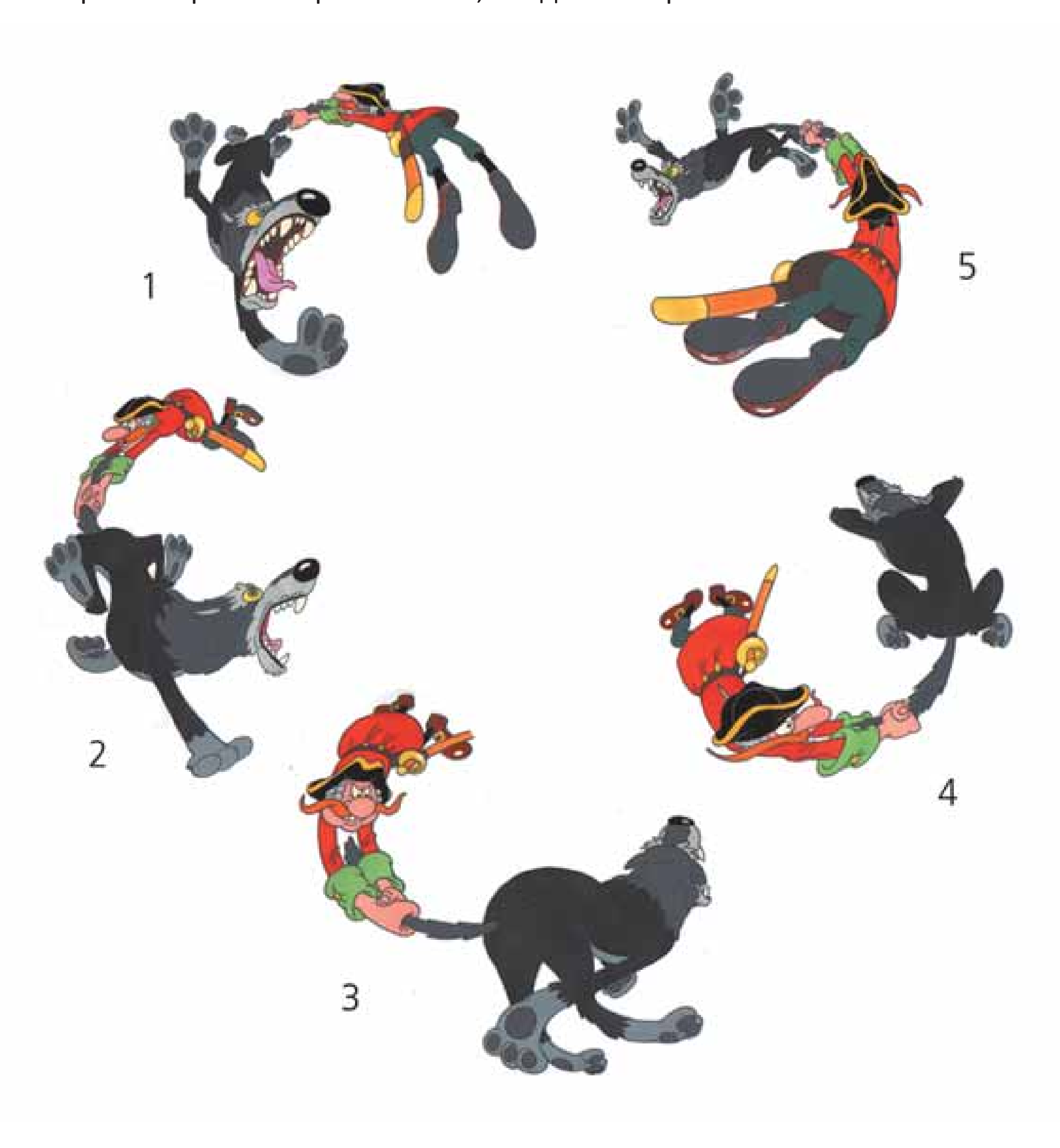
При быстром движении, для усиления эффекта скорости, используют смазки или рисуют на компоновках большое количество рук и ног, создающих иллюзию движения, или растягивают персонаж, затем превращают в смазанное пятно, он может даже пропасть из видимости на один кадр, а затем появиться снова. Кроме этого, используют анимированные фоны: гнут в направлении проносящегося, как ветер, персонажа траву, деревья и тому подобное, вздымают клубы пыли.

Если персонаж на быстро идущей панораме сталкивается, например, с деревом, то удар отбрасывает панораму и дерево назад, затем вперед, затем происходит остановка. При вертикальном ударе, после быстрого падения, удар о землю обычно сопровождается сотрясением фона.

«Упреждение», «оттяжка», «захлёсты», «статика»

У последовательности движений своя логика. Часто движение и действие предваряются другим движением. Например, перед прыжком вверх приседают, перед прыжком в длину отходят назад, для

броска руку с мячом отводят в направлении, противоположном будущему полету мяча. Персонаж как бы сначала отказывается от своего намерения, чтобы вернее его осуществить. Зритель должен быть подготовлен к каждому последующему движению персонажа и ожидать его еще до того, как оно произойдет. Это достигается «упреждением» каждого основного движения особым жестом или движением, которое настраивает зрителя на то, что должно произойти.



Борьба Мюнхаузена с волком из мультсериала «Приключения Мюнхаузена» («Волк в упряжке»)

При разработке «компоновок» (ключевых моментов движения) художник-мультипликатор добивается их максимальной выразительности. Для этого движение рассчитывается от одной компоновки к другой таким образом, чтобы основная часть времени пришлась на демонстрацию этих компоновок.

Промежуточные фазы группируются рядом с компоновками, как бы смягчая, замедляя скорость движения персонажа. При этом фазы «проскакивают» от одной компоновки к другой, зрительно фиксируясь около выразительной. Мягкие части тела персонажа двигаются медленнее, чем части, имеющие, условно говоря, скелет. Это отставание в движении называют «оттяжка». Она придает мягкость, создает ощущение жизненности. Когда это хорошо сделано, то «оттяжка» практически незаметна при просмотре фильма, воздействуя исключительно на подсознание.

Запаздывающие вторичные движения («захлёсты») эффективны при вводе в «статику», когда цепочка частей «доходит» с разной скоростью и разным временем. Запаздывающие движения нужно использовать везде, где только можно. Когда персонаж перемещается из одной точки в другую, не следует одновременно перемещать сразу все части его фигуры. Нужно использовать запаздывающее вторичное движение. Завершать движение интересно такими частями как полы одежды, волосы, уши, хвост и т.п.

«Статика» возникает, если компоновку персонажа держать без изменения на экране на протяжении 8–16 кадров, то есть менее секунды. Но и этого времени достаточно для восприятия зрителем этой статики как реакции персонажа. Если компоновка удерживается без движения чуть дольше, теряется иллюзия «одушевления» и картинка обнаруживает свою плоскостность. Чтобы этого не происходило, используется не одна, а две близкие фазы. Вторая фаза должна быть крайней степенью первой — глаза раскрываются еще шире, уши еще больше выдвигаются вперед, щеки округляются еще больше и т.д., в то время как персонаж остается в том же самом положении. Этот прием усиливает выразительность позы и прибавляет ей живости и экспрессии.

Центр внимания, выразительные позы, эмоция, жест, реакция

Драматургическое действие на экране осуществляется с помощью композиции, которую глаз улавливает при первом взгляде, затем взгляд наблюдателя привлекается различными средствами.

Персонажи в левой части кадра могут наклоняться вперед и смотреть в правую часть, где происходит самое важное.

Понимание принципов композиции необходимо художнику-мультипликатору, когда он двигает персонаж или устанавливает его в нужную позу. Мультфильмы не копируют реальность. Движение в них условное, вымышленное, созданное художником-мультипликатором и в этом смысле «нереальное». В противоположность статичным изображениям, рисунок в мультипликации важен не сам по себе — он важен как элемент движущегося изображения.

Начиная работать с персонажами, художник-мультипликатор должен войти в роль и, «мысленно проиграв ее», сделать несколько сценографических набросков какого-либо действия, составив из них небольшой визуальный сценарий в рамках поставленной актерской задачи. Например: идет персонаж, оглядывается, увидев что-то, страшно пугается и выбегает из кадра.

Выводя фигуру из статики, нужно использовать «отказы» (как правило, короткие), деформации (сжатия и вытягивания), разнообразные наклоны туловища, повороты головы и движения рук, заставить все работать на характер: если это животное, то пусть шевелятся лапы, уши, хвост, если человек, то руки, ноги, нос, щеки, волосы, одежда и т.д.

Художнику-мультипликатору следует:

— стремиться к утрированию и преувеличению, подчеркивая главные черты любого объекта таким образом, чтобы зрители их острее восприняли. Если персонаж грустит, следует рисовать его мрачным; если радуется – пусть будет ликующим и т.п.;

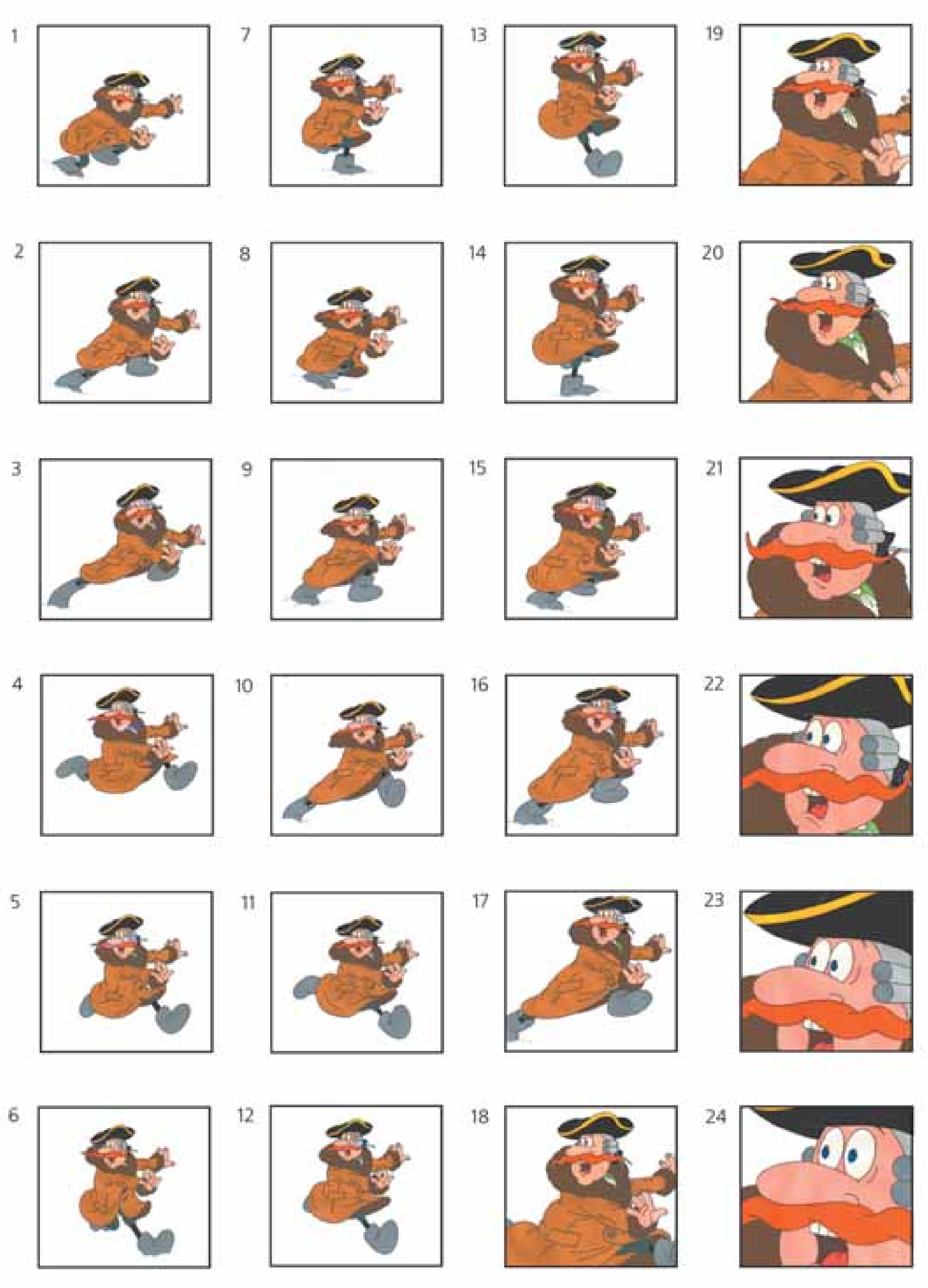
— не переусердствовать со сменой поз и количеством жестов;

— держать выразительную позу или жест так долго, чтобы их можно было зрительно зафиксировать;

— остерегаться появления «близнецов» в рисунках — когда обе руки или обе ноги персонажа симметричны и делают одно и то же;

— умело вводить в драматически осмысленную статику и выводить из нее;

— использовать работу необходимых деталей в облике персонажа во время длительных статик самых выразительных поз.



Бег Мюнхаузена (из мультсериала «Приключения Мюнхаузена» («Волк в упряжке»)

Репличные мимические сцены. Артикуляция

Работая с репликами, художник-мультипликатор изучает мимику своего лица с помощью зеркала. Движения бровей, глаз, век, рта и щек влияют на общее выражение лица — следует научиться работать с этими чертами вместе и с каждой в отдельности.

Один из принципов движения в мультипликации: «от растяжения-сжатия» к норме или «от сжатия-растяжения» к норме — чрезвычайно важен для мимики. Запаздывающие движения некоторых черт лица также могут улучшить игру физиономии. Например: глаза закрываются (сжимаются), широко раскрываются (растягиваются) и затем возвращаются к нормальному положению, что сопровождается запаздывающим движением бровей и области рта. Прежде чем работать со сценой реплик, мультипликатору следует многократно прослушать ее фонограмму, проговорить и проиграть каждую фразу и предложение. Также полезно разделить реплику на части, в соответствии с действием и мимикой, не забывая о том, что во всей сцене может доминировать иногда одно выражение лица, которое говорит больше чем слова.

Фонограмма записи реплик расшифровывается и вписывается в экспозиционные листы, в которых указываются звук буквы и долгота ее звучания (количество кадров). Реальная артикуляция записи актера анализируется собственной артикуляцией художника-мультипликатора, изучающего движение своего рта перед зеркалом — то есть характер смены форм рта в предложении. Рот выражает характер персонажа и его настроение. Наш рот непрерывно открывается и закрывается. Чем быстрее речь, тем чаще.

Существует предел скорости. Мультипликация, которая переходит этот предел, становится неубедительной. Это происходит из-за слишком большой частоты открывания и закрывания рта. Не стоит рисовать рот много раз подряд сомкнутым, но обязательно требуется закрывать его перед гласными звуками. Важные гласные должны подаваться как позы — большим количеством кадров, чтобы их можно было зрительно зафиксировать. Некоторые рты должны быть сфазованы и подогнаны так, чтобы движение было гладким.

Дополнительные действия и выразительная деталь

Дополнительное действие и выразительная деталь часто подкрепляют основное движение, воплощенное в сцене: хохочущий персонаж вытирает плачущие от смеха глаза; желающая понравиться жен-

щина кокетливо поправляет прическу. Подобные детали называются вторичным или дополнительным действием, которое всегда подчиняется главному. Случайные, незапланированные мелкие движения персонажа — изменения выражения лица, вздохи, короткие реплики сразу придают индивидуальность герою и выделяют его среди прочих персонажей. Если вторичное действие вступает в конфликт с основным или становится более интересным, значит выразительная деталь выбрана неверно.



Из мультсериала "Приключения Мюнхаузена" ("Волк в упряжке")

Фоны.
Иллюзия глубины

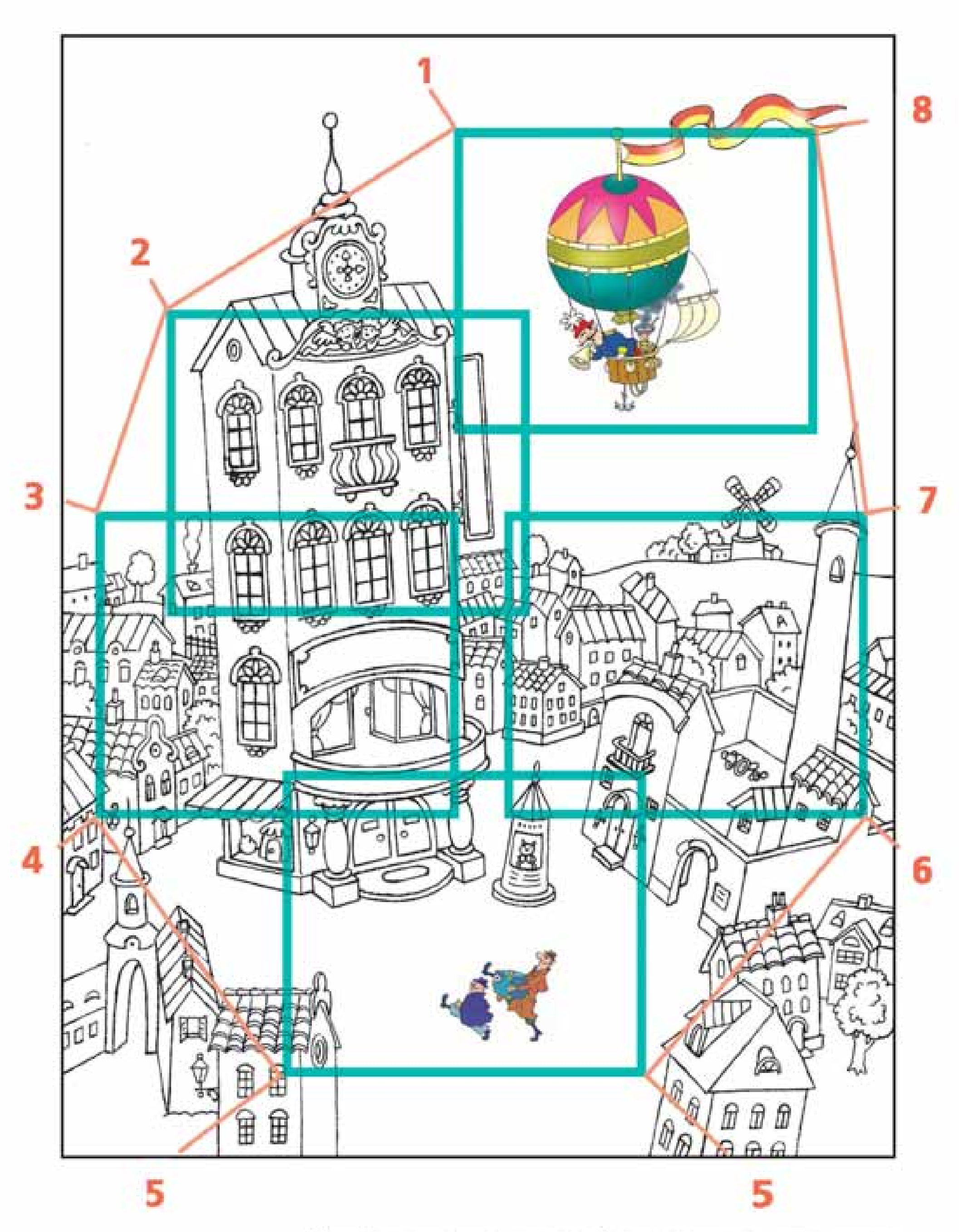
Для создания иллюзии глубины в дополнение к фонам отдельно изготавливаются передние планы («накладки»), проезжающие и отъезжающие при горизонтальных проездах и наездах в глубину кадра. Движение камеры должно быть записано в экспозиционных листах с указанием замедления или ускорения.

При этом следует помнить, что одно и то же движение на разных полях имеет разную скорость и длину траектории. Для каждого поля нужно расписывать свою скорость. Кроме этого, одно и то же движение панорамы так же будет более медленным на больших полях и быстрым на маленьких. При горизонтальных ПНР справа налево или наоборот, поверх основного фона двигаются накладки со скоростью вдвое большей, чем ПНР. Поверх этой накладки движется еще одна накладка втрое быстрее ПНР. Таким образом, в сцене создается иллюзия большой глубины. Расчет скоростей накладок на ПНР основывается на реальном движении в перспективе.

Фон может иметь в длину несколько полей (кадрофонов). Или используется круговая панорама с повторным кадром. Повторный кадр находится в начале и в конце панорамы, эти два кадра полностью идентичны по рисунку и по цвету. Когда фон движется и доходит в конце до середины повторного кадра, панорама возвращается к началу и следующее движение продолжается уже в первом таком же кадре дальше, за ним опять продолжается фон. Так используется нужное для сцены количество кадров ПНР.

Другие ПНР можно снимать на меньших полях этого же фона. Статичные сцены можно снимать также на фрагментах этого фона с новыми накладками, используя иные фазы из другой сцены.

Если мы хотим, чтобы нарисованные персонажи оказались в реальной среде или существовали на фоне известных произведений каких-либо художников и тому подобное, то создать эти эффекты возможно с помощью синего фона. Для этого снимаем наш персонаж или другой объект на фоне синего фонового экрана. Следует обеспечить отсутствие теней, падающих на синий экран от снимаемых объектов, путем правильного размещения осветительных приборов. Затем переносим отснятый материал в соответствующую компьютерную программу.



Расчет движения круговой панорамы по углу кадра



Горизонтальная панарама (ПНР) длиной в 2,5 кадра

Нижний слой - ПНР движется справа налево.
Средний слой - фаза с персонажами

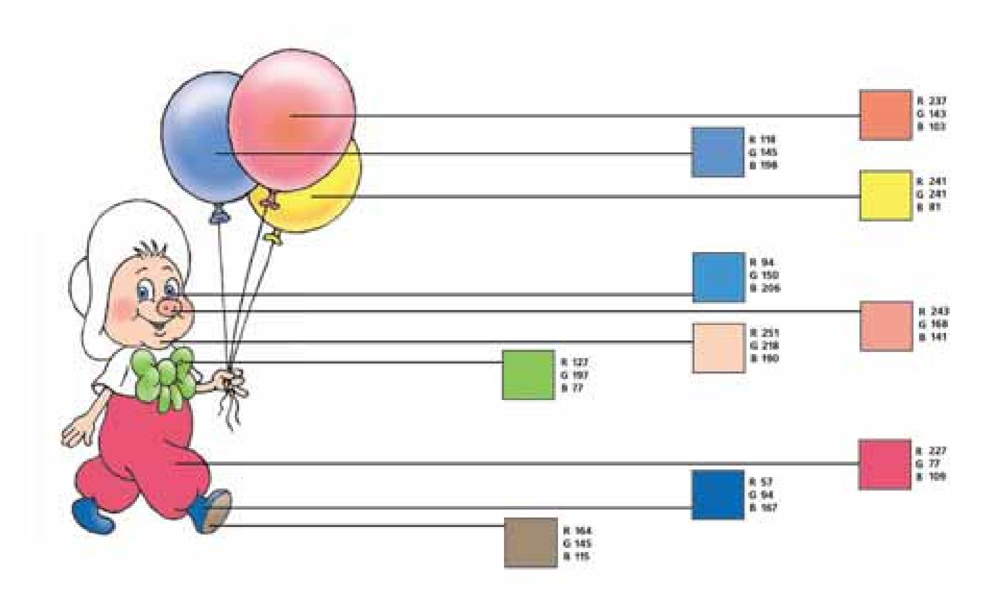


Верхний слой - накладка - вырезка дерева
(движется справа налево в 2раза быстрее ПНР)

Контур, раскраска, монтаж в цвете, финальная перезапись и эталонная копия

До периода производства мультфильма необходимо разработать цветовые модели персонажей и специальных эффектов, подготовить различные цветовые схемы для конкретных эпизодов мультфильма. С помощью эталонных цветовых схем осуществляется контурная обводка, раскраска персонажей и специальные мультипликационные эффекты. Каждый монтажный план (каждая сцена) проверяется на предмет корректной сборки уровней и слоев, правильного окрашивания и экспозиции. Здесь одна из последних возможностей для режиссера внести какие-либо исправления в визуальный ряд, в том числе и кадрирование. После этого осуществляется монтаж в окончательном виде.

На этапе монтажа музыкального сопровождения звукорежиссер редактирует музыкальные композиции для синхронизации с картиной и готовится к финальному дубляжу и звуковому монтажу картины, включающему в себя сбалансированное совмещение диалогов, музыки и звуковых эффектов. Продюсер, режиссер и художник-постановщик просматривают цветные копии на предмет точности воспроизведения цвета от сцены к сцене для определения идеального варианта, который станет эталоном.



Пример эталонной цветовой схемы для раскраски персонажей



САМООБУЧЕНИЕ

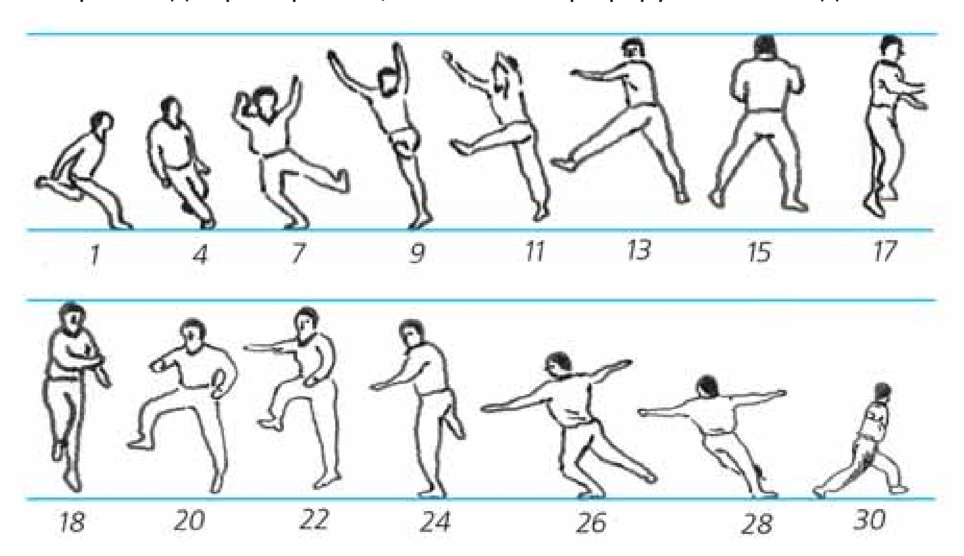
…Людей, схватывающих все на лету, много,
а хороших жонглеров — раз-два, и обчелся.

М. Генин

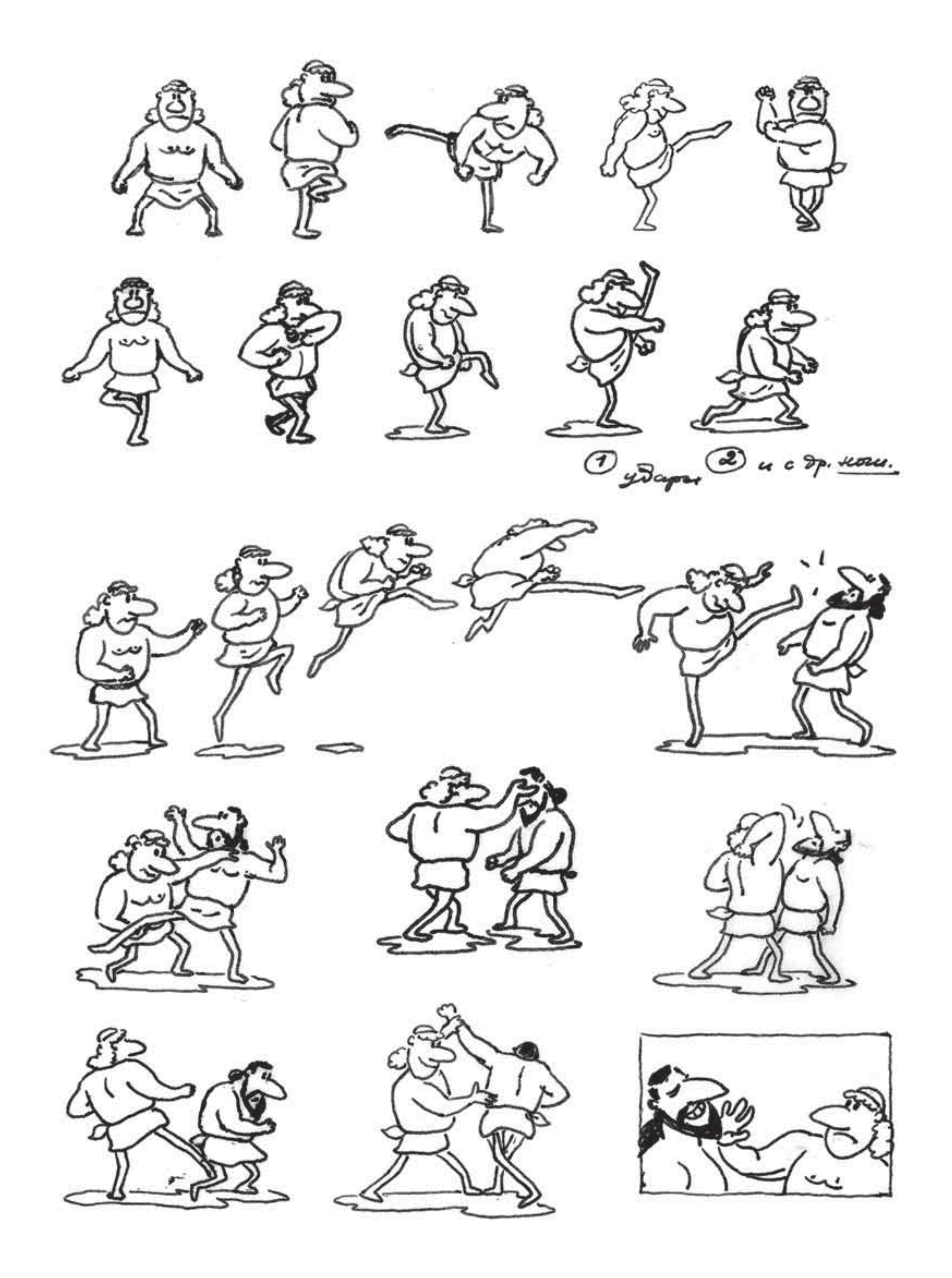
Самообучение

Самообучение создателей мультфильмов должно носить систематический и непрерывный характер на протяжении всего периода творческой деятельности, постоянно требующей дополнительных знаний и новых умений. Именно в процессе поиска дополнительных знаний и обретения новых умений заложены возможности профессионального роста. Отыскав необходимые источники, надо научиться выделять главное, правильно фиксировать увиденное и прочитанное. «Насмотренность» и «начитанность» переходят в качество образованности, повышая «культуру видения». Углубленный анализ лучших образцов мультипликационного искусства позволяет глубже понять основные тенденции в формировании его стиля и выявить закономерности его развития.

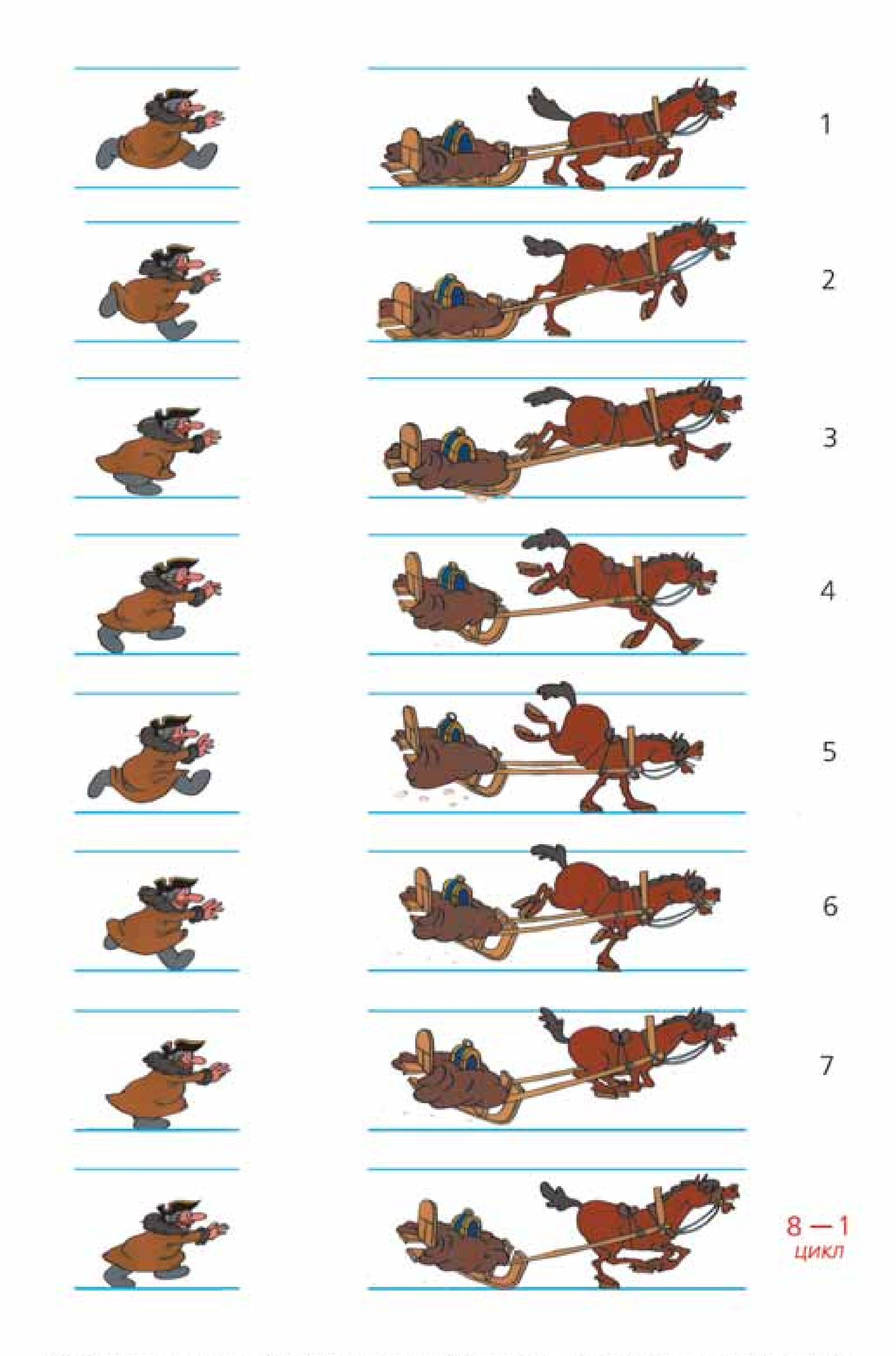
Говорят, что неуспех — это несколько правильных действий, повторяемых ежедневно, а успех — это самообразование, извлечение и осмысление информации, — книги, художественные выставки, спектакли, телепередачи, фильмы, которые стимулируют наше мышление и воображение. Ведь мышление — это интеллектуальные мышцы, которые надо тренировать, иначе они атрофируются от бездействия.



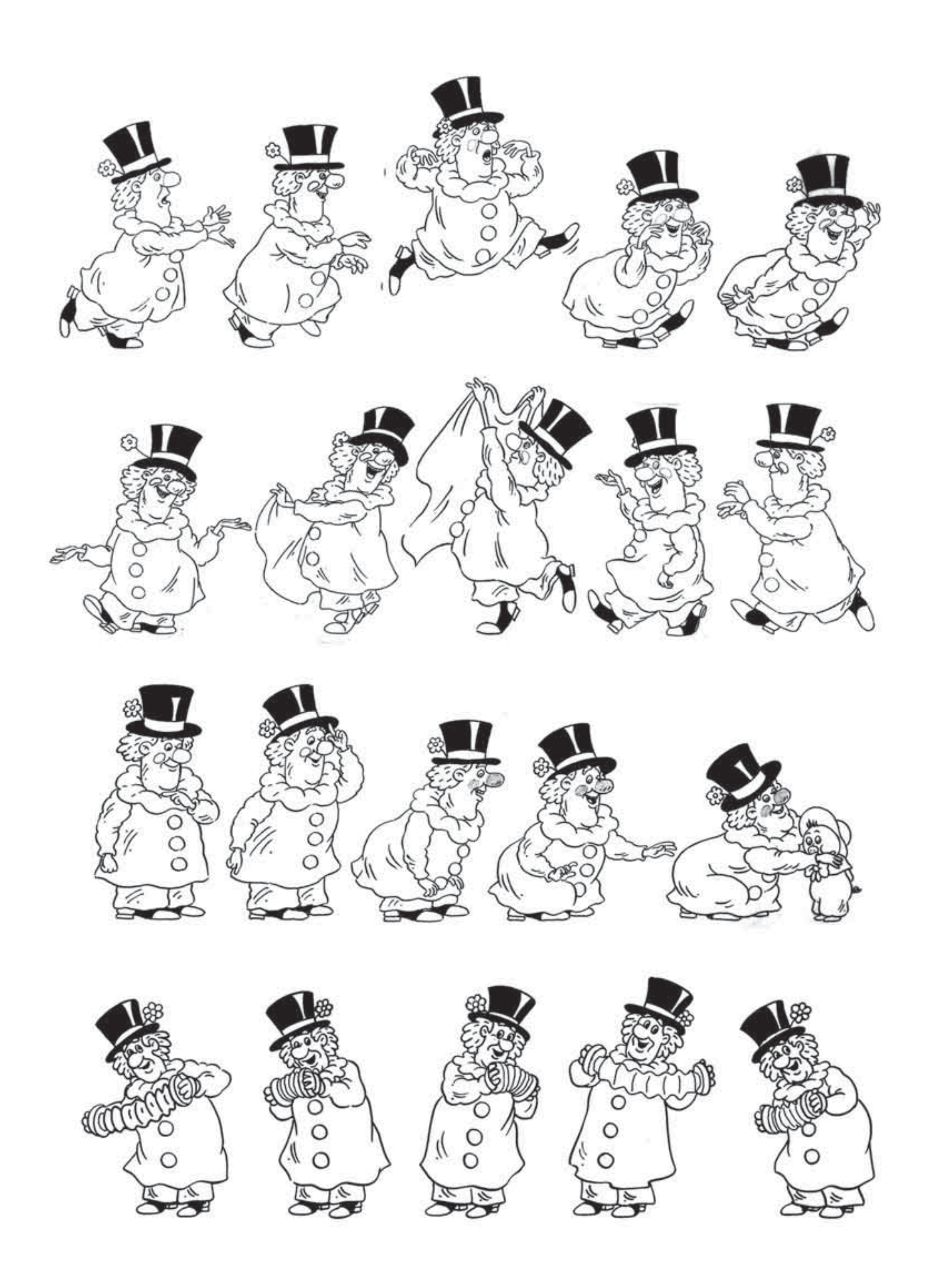
Пример изучения движения
(скопировано из документального фильма о фигурном катании)



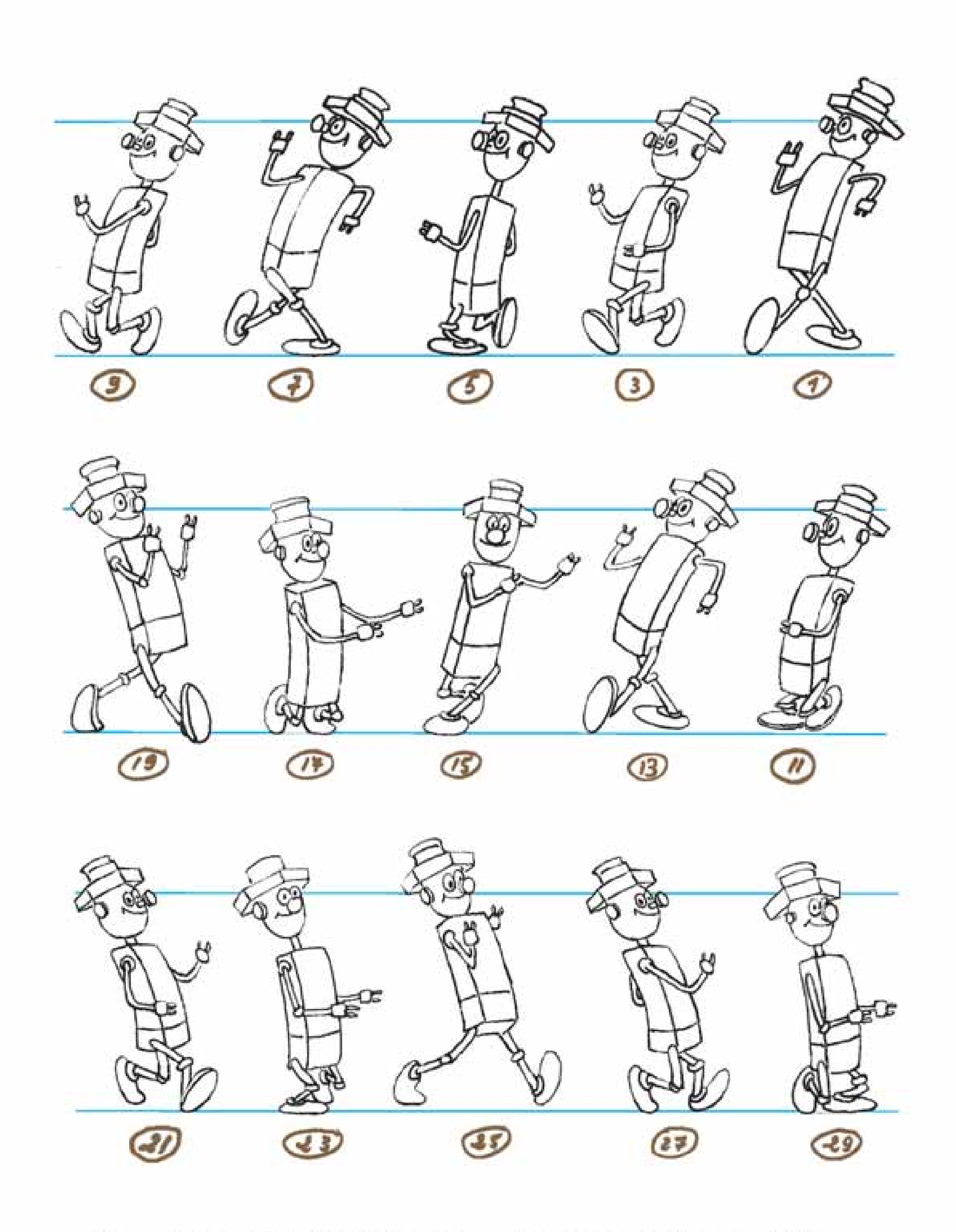
Пример изучения приемов борьбы для мультфильма "Колесо Фортуны"



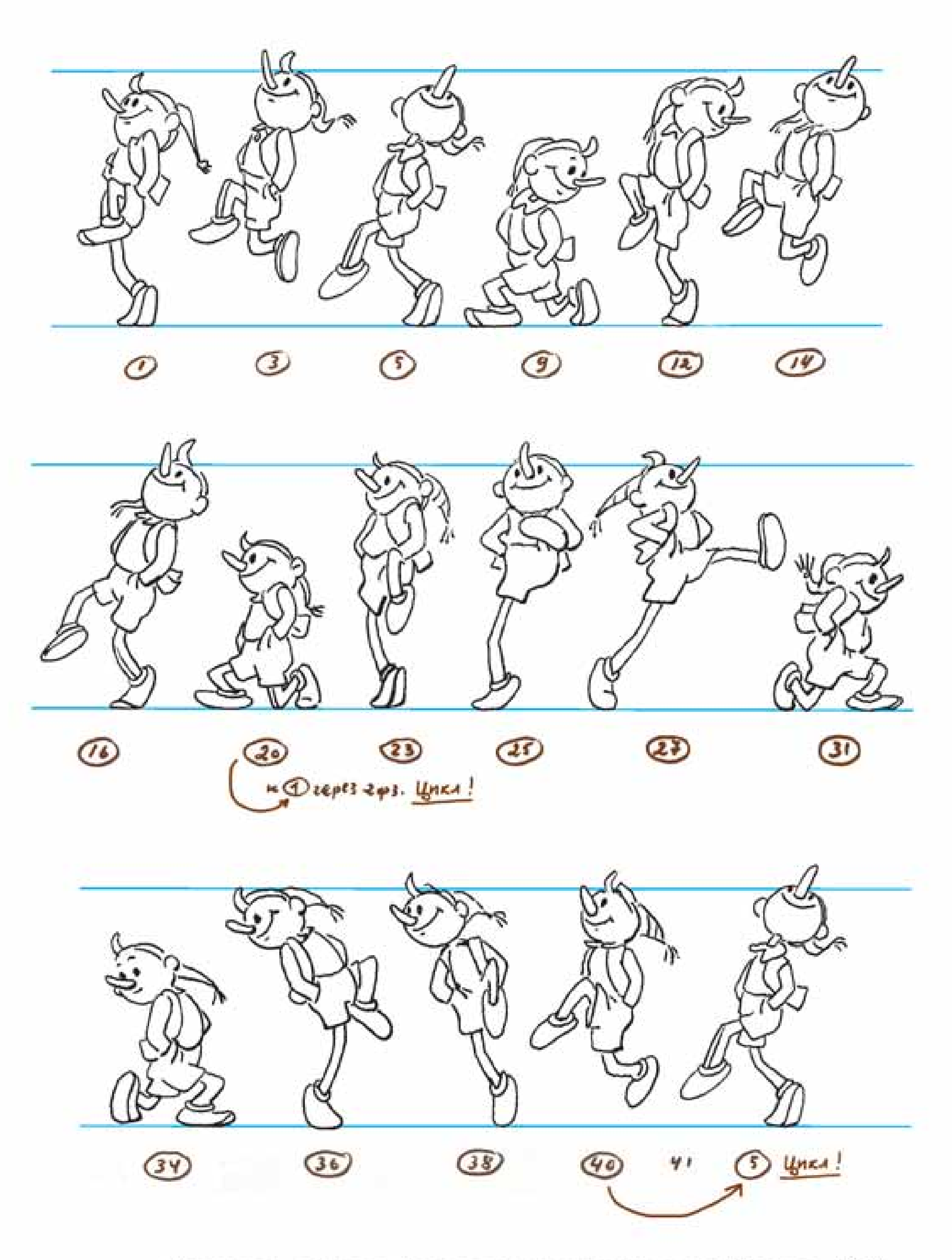
Из мультсериала "Приключения Мюнхаузена" ("Волк в упряжке")



Движения клоуна Мокуса из мультсериала "Неуловимый Фунтик"



Изучение походки Самоделкина из мультфильма "Ровно в 3.15"



Изучение походки Буратино из мультфильма "Ровно в 3.15"

С 1989 года по 1993 вместе с нашими учениками мы работали над сериалом «Русские сатирические сказки» (студия «Мульттелефильм» т/о «Экран»). Было сделано семь фильмов. В их основе лежала народная сатира, которая перекликалась с нашим непростым временем и была очень злободневной.

Например:

Хитрый мужичок Фадей, в своих мечтах, строит весь свой капитал на ворованной репе, преуспевает и в результате живет во дворце (мультфильм «Сладкая репа», автор сценария А. Солин).

Русский царь за жвачку дарит немецкому послу Жар-птицу из Грановитой Палаты (мультфильм «Простой мужик», автор сценария и режиссер И. Пшеничная).

В сатирических сказках обличаются и высмеиваются общественные пороки, но в то же время человека не оставляет мечта о восстановлении справедливости.

Особое место в серии наших сказок занимает образ Деда-скомороха, который переходит из одной картины в другую и является в них объединяющим звеном. Это скоморох-балагур, катящий на тележке «Вертеп», на экране которого каждый раз появляется очередная сказка. Часто среди действия сказки Дед-скоморох вторгается в сюжет, иронически интерпретируя драматическое повествование. Для художественного решения этих фильмов, чтобы подчеркнуть содержание сказки, мы обратились к карикатуре, которая является одной из самых распространенных форм сатиры в изобразительном искусстве.

Близким мультипликации является и комикс. Практически раскадровка для мультипликационного фильма — это тот же комикс. Обязательно должны быть разработаны персонажи в выразительных поворотах и ракурсах, и место действия (в мультфильме фоновая часть) тоже требует от художника воссоздания определенной художественной реальности. Делаются комиксы и по уже готовым кинопроизведениям и печатаются в различных изданиях и журналах, посвященных этим лентам. Так же, как и мультфильмы, они выпускаются многочисленными сериями для детей и для взрослых. По одному из сюжетов сериала «Русские народные сказки» — фильму «Сладкая репа» мы тоже сделали комикс. Он должен был выйти в издательстве в 1992 году, но сменился главный редактор, и комикс так и остался не напечатанным.

НА КУРСАХ ХУДОЖНИКОВ-МУЛЬТИПЛИКАТОРОВ В ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННОМ ОБЪЕДИНЕНИИ "ТЕЛЕСКОП" СТУДИИ "МУЛЬТТЕЛЕФИЛЬМ", 1989 г.



1 2 3 4 5 6

1. *Директор ТПО "Телескоп", режиссер и преподаватель на курсах художников-мультипликаторов И. Пшеничная, 1989 г.*
2. *Учащиеся на курсах художники (слева направо): И. Верповский, В. Никитин, А. Черепов, А. Штыхин.*
3. *И. Верповский и А. Черепов.*
4. *В. Никитин и О. Святкова.*
5. *В. Никитин.*
6. *Художественный руководитель ТПО "Телескоп", режиссер и преподаватель на курсах художников-мультипликаторов А. Солин в монтажной вместе с И. Пшеничной, 1989 г.*













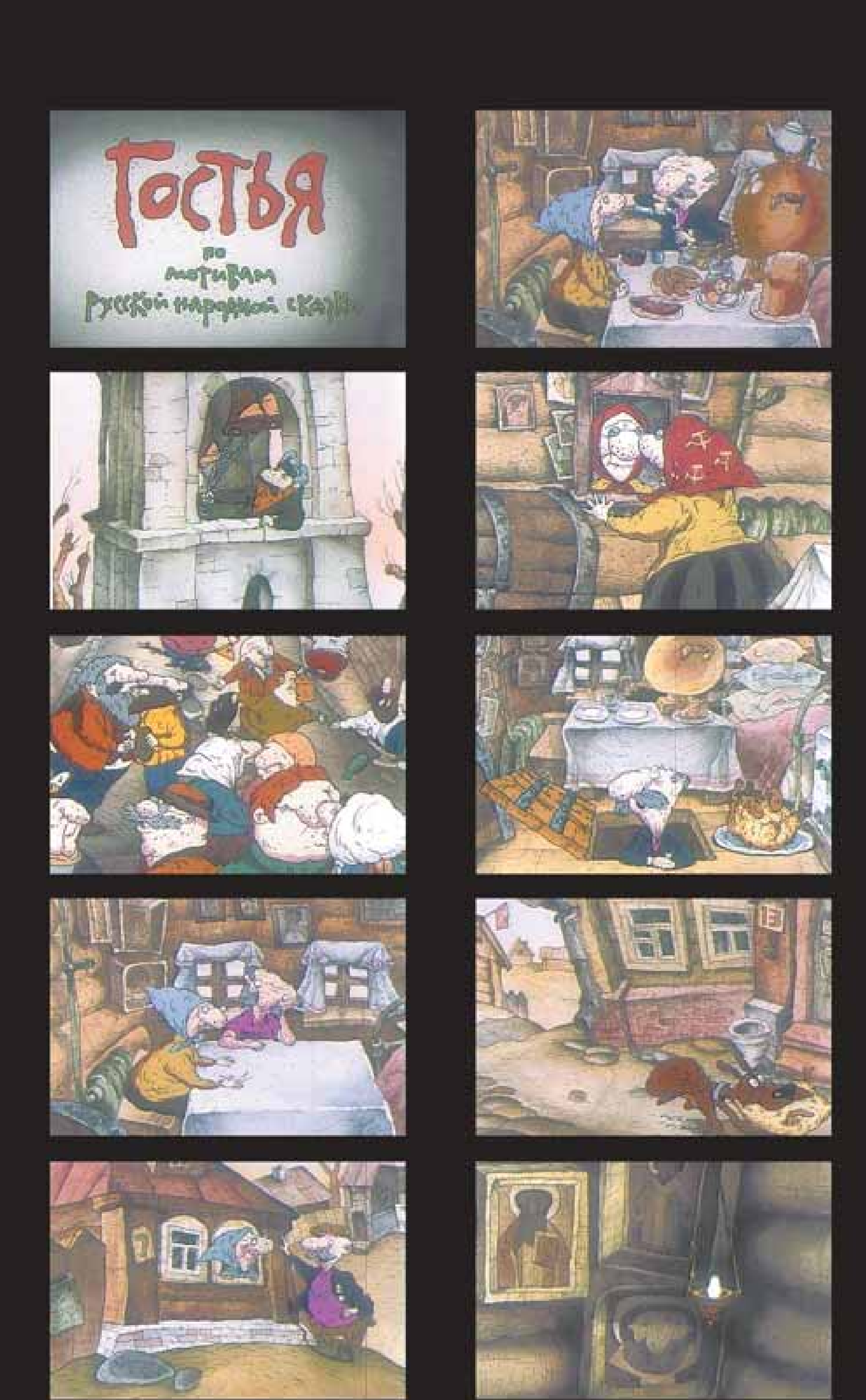




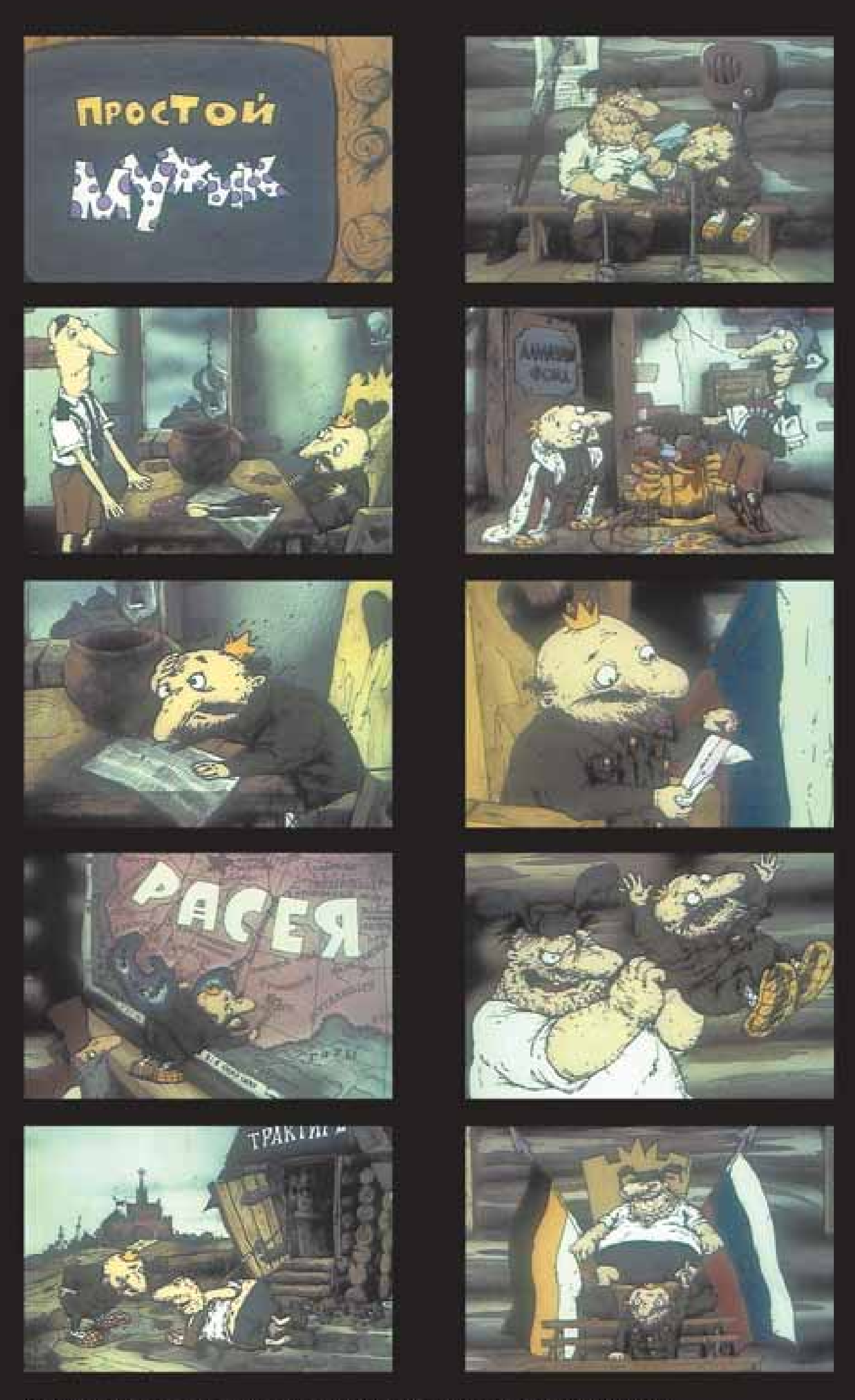




Кадры из мультфильма "Сладкая репа", 1990 г.



Кадры из мультфильма "Гостья", 1991 г.



Кадры из мультфильма "Простой мужик", 1992г.













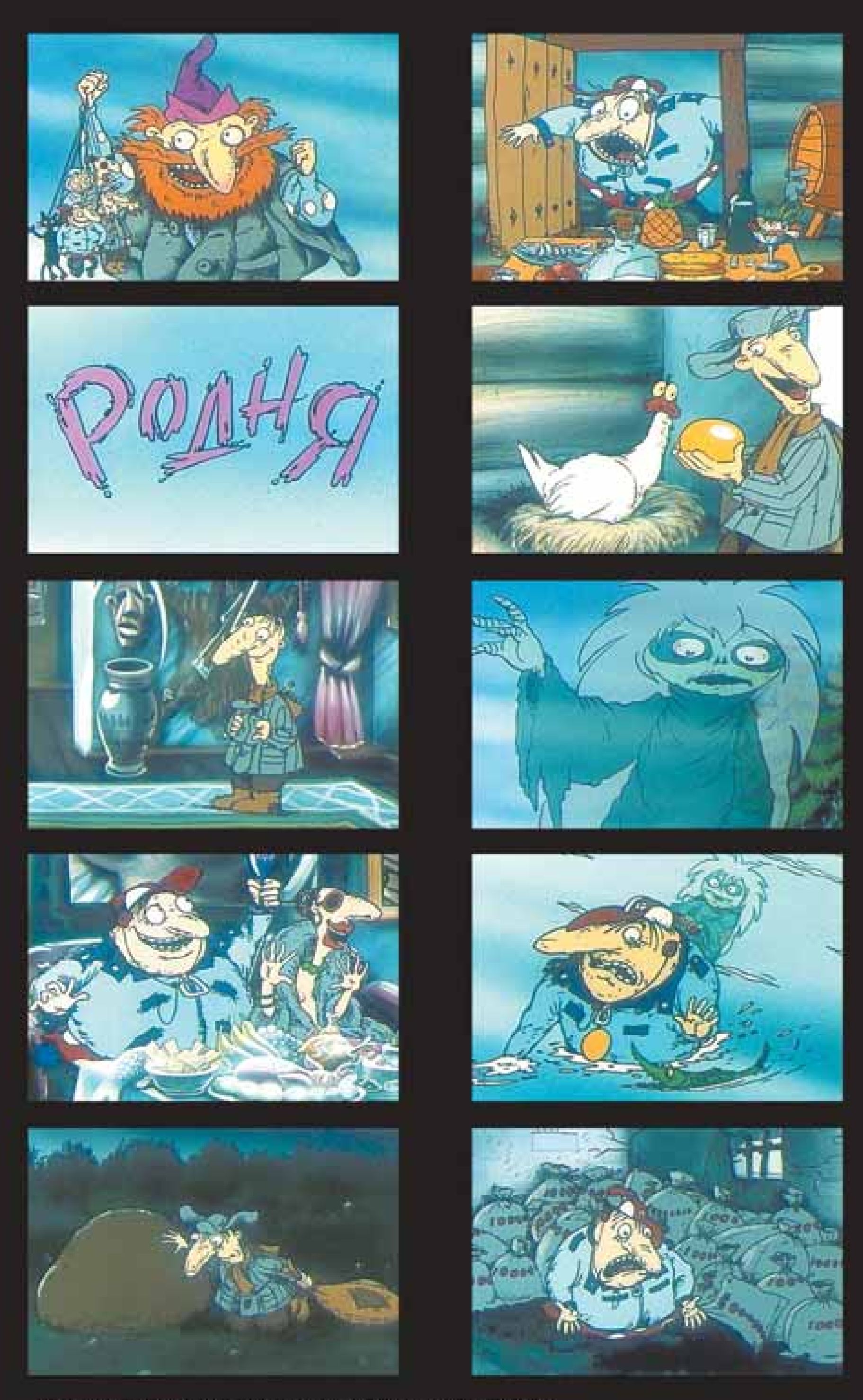








Кадры из мультфильма "Два жулика", 1993 г.



Кадры из мультфильма "Родня", 1993 г.



Комикс "Сладкая репа", 1991 г.



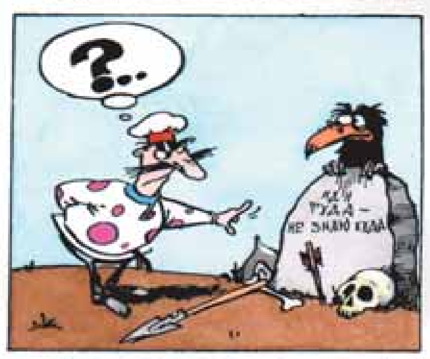
Начинаем представление
большим и малым
на удивление.
Счас покажу вам сказку
"Сладкая репа".
Включаю ящик.
ЧПОК
АБРАКАДАБРА!
Ой?!Ошибочка вышла.
Не та программа!


ХАРТ


Сладкая
РЕПА
русская сказка




В некотором царстве жил крестьянин, Фадей по имени. Вот пошел он в чистое поле разгуляться.


?..
ТУДА –
НЕ ЗНАЮ КУДА


КАРРР
ТУДА


УРА


ОЙ
НО!
ЧУХ ЧУХ
АААААА!
Был наш Фадей малый
не промах – свой интерес
ко всему имел.
БУХ
ЖЖЖЖЖЖЖЖ
БАХ





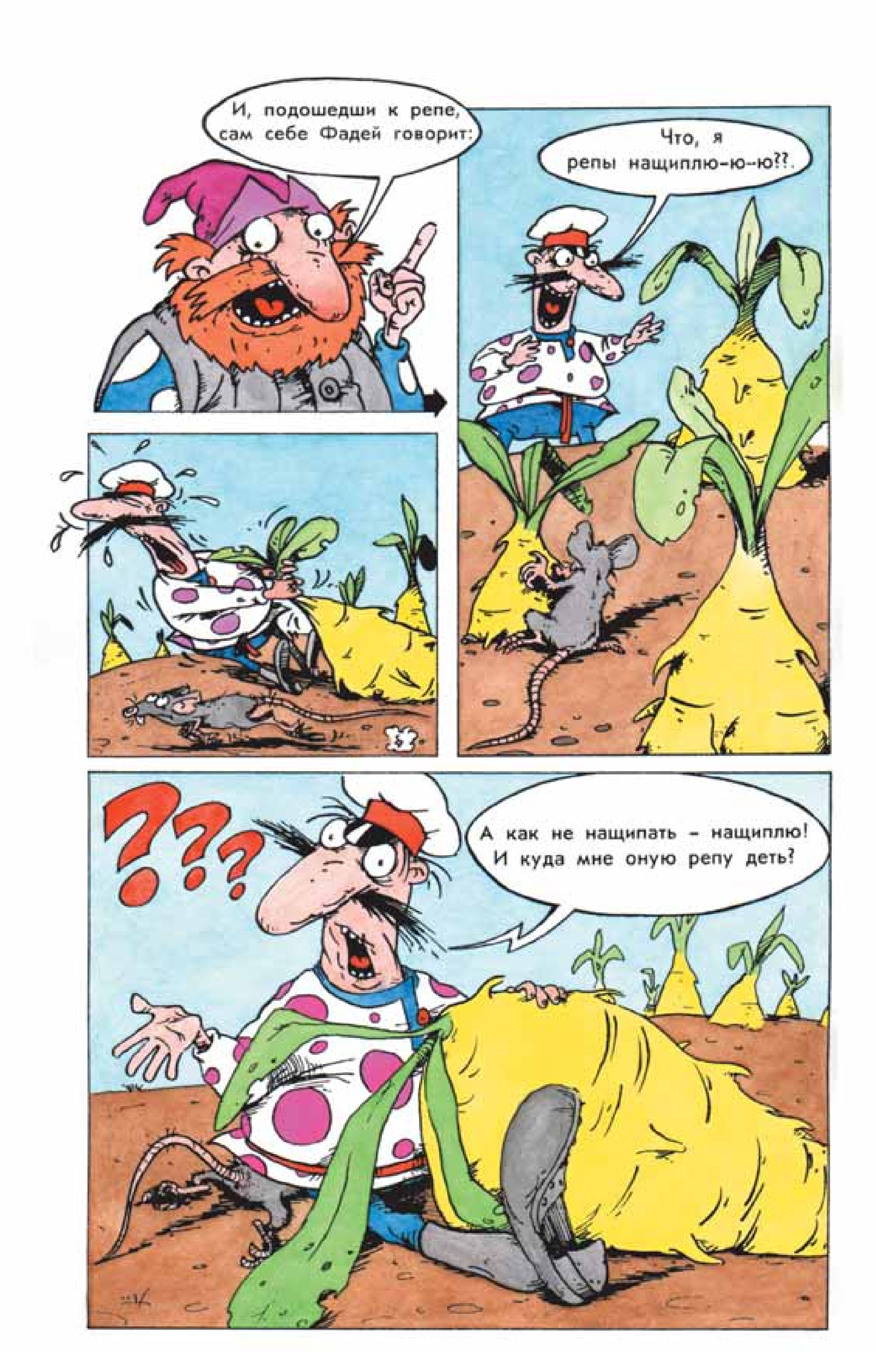
БУМ

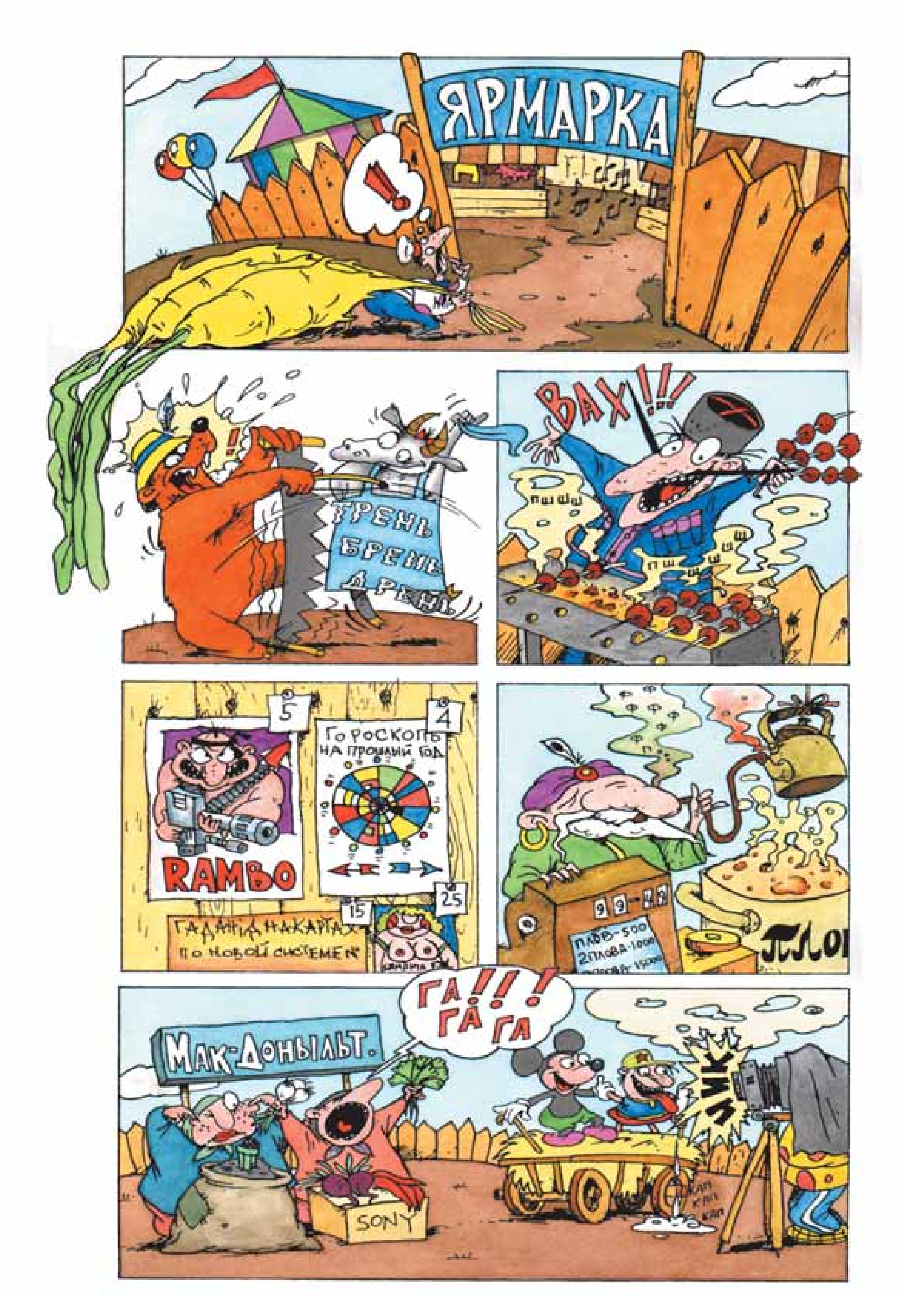
ТРУ-ТРУ-ТРУ

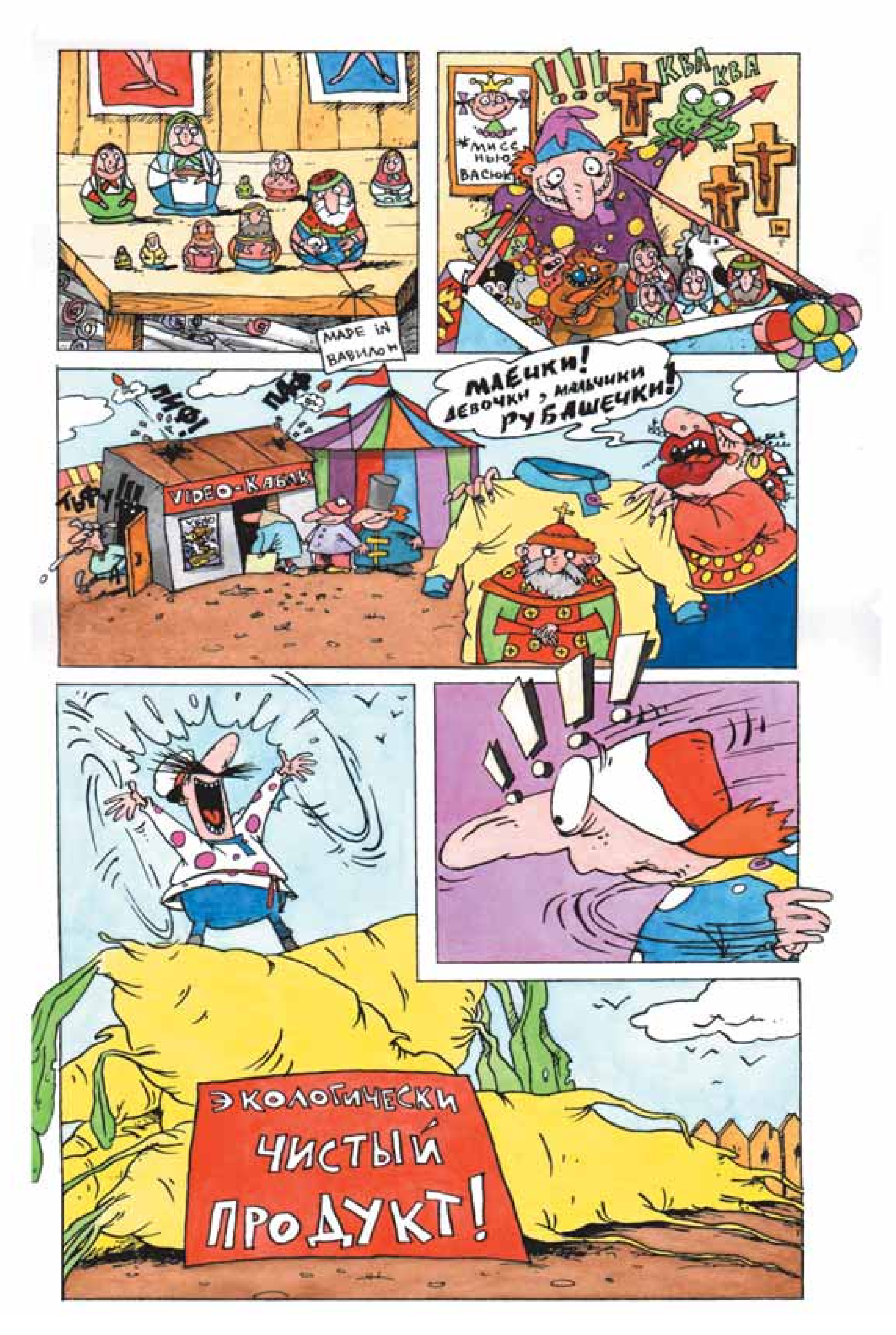
ЧА-ЦА

И нашел за ним множество насеяной репы, которую увидел...

!!!УХ-ТЫ!


И, подошедши к репе,
сам себе Фадей говорит:
Что, я
репы нащиплю-ю-ю??.
А как не нащипать – нащиплю!
И куда мне оную репу деть?


ЯРМАРКА
!
ТРЕНЬ
БРЕНЬ
ДРЕНЬ
ВАХ!!!
ПШШ
ПШШ
5
4
RAMBO
ГОРОСКОПЪ
НА ПРОШЛЫЙ ГОД
15
25
ГАДАНИЕ НАКАРТАХ
ПО НОВОЙ СИСТЕМЕ
99-
ПЛОВ-500
2ПЛОВА-1000
ПЛО
МАК-ДОНЫЛЬТ.
ГА!!!
ГА ГА!
ЧИК
SONY
КАП
КАП
КАП


MADE IN ВАВИЛОН
МИСС НЬЮ ВАСЮК
!!!!
КВА КВА
ПИФ!
ПАФ!
VIDEO-КАБАК
ТЫРЬ!!!
МАЕЧКИ! ДЕВОЧКИ, МАЛЬЧИКИ РУБАШЕЧКИ!
!!!
ЭКОЛОГИЧЕСКИ ЧИСТЫЙ ПРОДУКТ!


ПОКУПАЙТЕ РЕПКИ-
БУДУТ МЫШЦЫ КРЕПКИ!
ПРОДУКТ!
Вооо!..
?
??????!
ТУ-ТУ!!!!.........
ПФФ
ФФ
А что я на эти деньги куплю?
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
КРЕДИТНЫЙ
БИЛЕТЪ
100


КАФЕ МИНУТКА
КУРЫ-GRILL.
Куплю
я на эти деньги
яиц и высижу цыплят.


?


И этих цыплят продам
и возьму
за них пять рублей!
5 РУБ
ПОРЦ

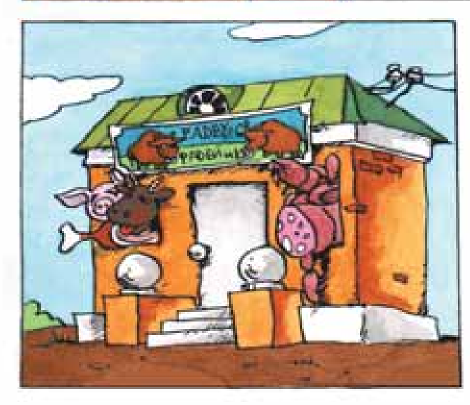

ВЕДОМОСТИ
БОЯРСКОЙ
ДУМЫ


!!!


А как не взять -
возьму!
??

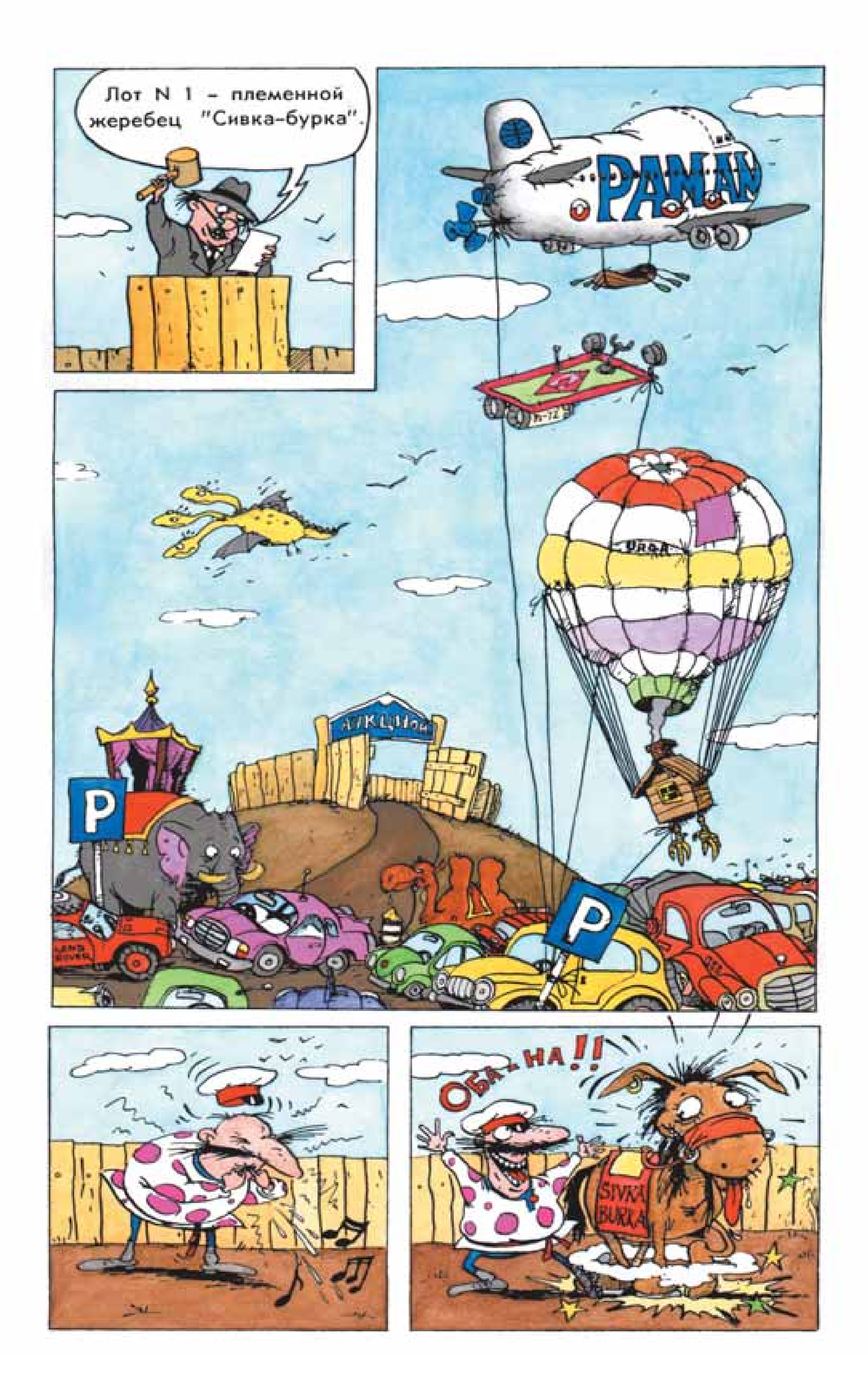

И куплю я на эти деньги теленка и выращу ба-а-а-льшую корову.


FADEY&C°
ФАДЕИ и К°

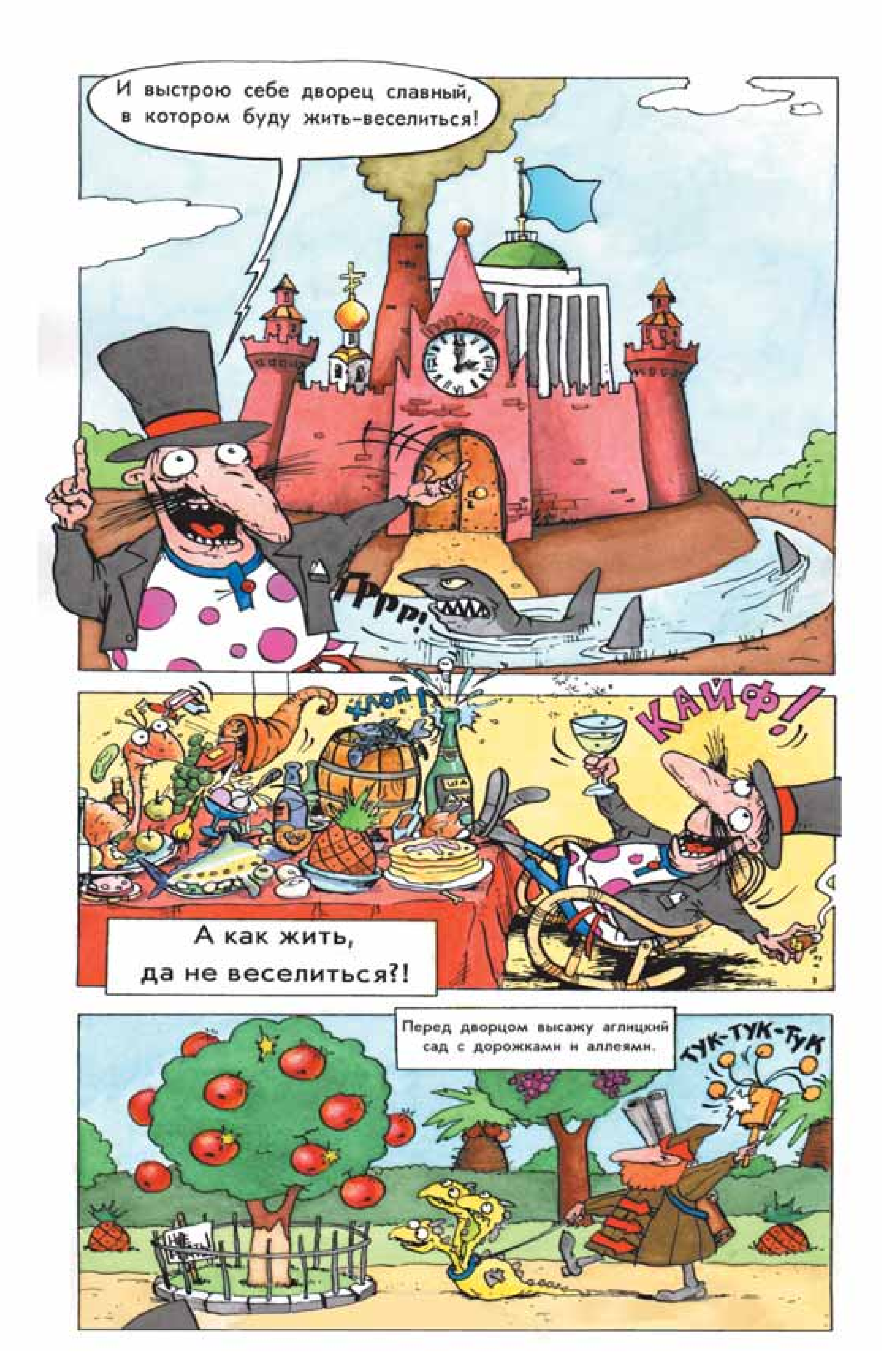



И продам эту корову за двадцать за пять рублей.
мясо
25 Руб


А как не продать - продам!
6
4
1
3
2
5
7
МЯСО ПАРНОЕ 1КГ 25 РУБ.
МЯСО
ОООО!!!
МАНИ
И куплю на эти деньги жеребенка и выращу ба-а-а-льшого жеребца.
МАНИ
Иго-го
Иго-го
Хи-хи...
АУКЦИОН
И продам оного жеребца.

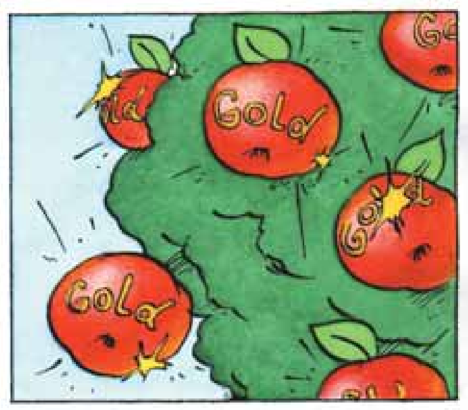

Лот N 1 – племенной жеребец "Сивка-бурка".
PAMAN
АУКЦИОН
P
P
ОБА-НА!!
SIVKA BURKA


!!
!
Oooo!
ОУ, ЙЕС...!
!
ПРРРОДАНО!
БАХ!
ГУ-УД!
PAN AM
И ВОЗЬМУ СТО ТЫЩ!


И выстрою себе дворец славный,
в котором буду жить-веселиться!
Ррр!
ХЛОП!
КАЙФ!
А как жить,
да не веселиться?!
Перед дворцом высажу аглицкий
сад с дорожками и аллеями.
ТУК-ТУК-ТУК


И определю в саду хороших сторожей!


!


Gold
Gold


И когда пойду я, Федюшка, в сад гулять, да порядки давать!
И закричу сторожу:
?
?
!


СТОООРООЖ!!!!
ААА!!!
ГЕРОЙ
ЛОВИ!
ХВАТАЙ!
ДЕРЖИ!


ОЙ
УРААААА!!!...
Здесь сторож, стерегущий сию репу, начал Федюшку своею дубинкою по бокам колотить и приговаривать...
ПОПАЛСЯ!
Не ходи в нашу репу и не продавай!
!!!
!!
Ну, молодец, ну, удалец!
А вертепу - Конец!

…Помните, что идя по своему полу,
вы ходите по моему потолку.

С. Скотников

Авторские права художника-постановщика мультфильмов

Художником-постановщиком мультипликационных фильмов создаются произведения изобразительного искусства в виде рисунков и эскизов. В части четвёртой ГК РФ, вступившей в действие с 1 января 2008 года, согласно пункту 1 статьи 1259 произведения живописи относятся к самостоятельным объектам авторского права. Следовательно, авторское право на рисунки и эскизы, содержащие визуальные образы героев мультфильма, принадлежит нарисовавшему их художнику. Авторское право на визуальные образы героев кукольного мультфильма также принадлежит художнику, по рисункам, эскизам и чертежам которого были изготовлены куклы.

В пункте 7 статьи 1259 ГК РФ уточняется, что авторским правом охраняется не только само произведение, но и его часть. Пункт 7 гласит: «Авторские права распространяются на часть произведения, на его название, на персонаж произведения, если по своему характеру они могут быть признаны самостоятельным результатом творческого труда автора и отвечают требованиям, установленным пунктом 3 настоящей статьи». Таким образом, закон связывает предоставление охраны авторским правом части произведения с выполнением дополнительных требований пункта 3 статьи 1259 ГК РФ. Соединение требований пункта 7 и пункта 3 статьи 1259 ГК РФ представляет обязательные в силу закона нижеследующие критерии отнесения части произведения в виде названия или персонажа к объектам авторского права:

1) часть произведения становится объектом правовой охраны, если, согласно пункту 7 статьи 1259 ГК РФ, по своему характеру она может быть признана самостоятельным результатом творческого труда автора. Это означает, что используемые в произведениях и их названиях общеупотребительные слова не являются объектами

авторского права. Нельзя требовать авторского вознаграждения только на том основании, что указанным конкретным словом было обозначено действующее лицо произведения. Поэтому авторско-правовая охрана не распространяется на имена собственные, названия животных, слова, содержащиеся в словаре русского языка. В противном случае словами русского языка нельзя было бы пользоваться, не получив разрешения у авторов, вставивших эти слова в свои произведения.

2) часть произведения, в том числе и персонаж, пользуются правовой охраной, если указанной части в соответствии с требованием пункта 3 статьи 1259 ГК РФ придана объективная форма, присущая данному произведению.

В пункте 29 постановления Пленума Верховного суда РФ и Пленума Высшего арбитражного суда РФ № 5/29 от 26 марта 2009 года «О некоторых вопросах, возникших в связи с введением в действие части четвёртой Гражданского кодекса Российской Федерации» подчёркивается, что при решении вопроса о том, частью какого произведения является персонаж, следует ориентироваться на объективную форму, присущую данному виду творческой деятельности.

Когда персонаж описывается письменно или устно, его описание является частью литературного произведения.

Когда персонаж рисуется, его изображение является частью произведения живописи.

Живописи свойственна объективная форма в виде изображения. Визуальный образ героев мультфильма придумывает и создаёт художник в принадлежащей ему манере и в объективной форме, присущей изобразительному искусству. Без придуманного художником изображения нет зрительно осязаемого персонажа мультфильма. Поэтому в силу статей 1257 и 1259 ГК РФ исключительное право на использование визуального образа героя мультфильма принадлежит создавшему его художнику.

При решении вопроса о том, используется ли при изготовлении потребительских товаров (например, одежды, игрушек и т.д.) часть мультипликационного фильма, нужно исходить из особенностей аудиовизуального произведения как объекта авторского права. В пункте 1 статьи 1263 ГК РФ говорится, что «аудиовизуальным произведением является произведение, состоящее из зафиксированной серии связанных между собой изображений (с сопровождением или без сопровождения звуком) и предназначенное для зрительного и слухового (в случае сопровождения звуком) восприятия с помощью соответствующих технических устройств. Аудиовизуаль-

ные произведения включают кинематографические произведения, а также все произведения, выраженные средствами, аналогичными кинематографическим (теле- и видеофильмы и другие подобные произведения), независимо от способа их первоначальной или последующей фиксации».

Исходя из Гражданского Кодекса, использование фильма или его части допускается только при наличии следующих признаков:

1) существование зафиксированной серии связанных между собой изображений;

2) восприятие этих изображений осуществляется с помощью технического устройства.

При изготовлении потребительских товаров нет ни зафиксированной серии связанных изображений, ни технических устройств, обеспечивающих их восприятие. Отсюда следует, что в потребительских товарах (например, одежде, игрушках и т.д.) обычно используется не мультипликационный фильм, а вошедший составной частью в него рисунок. В пункте 5 статьи 1263 ГК РФ говорится: «Каждый автор произведения, вошедшего составной частью в аудиовизуальное произведение, как существовавшего ранее (автор произведения, положенного в основу сценария и другие), так и созданного в процессе работы над ним (оператор-постановщик, художник-постановщик и другие), сохраняет исключительное право на своё произведение, за исключением случаев, когда это исключительное право было передано изготовителю или другим лицам либо перешло к изготовителю или другим лицам по иным основаниям, предусмотренным законом».

Без надлежащего договора с художником фильмопроизводящая организация не вправе давать разрешение третьим лицам на использование созданных этим художником изобразительных персонажей мультфильма (Из юридического заключения Института государства и права Российской академии наук, 20.04.2009 г.).

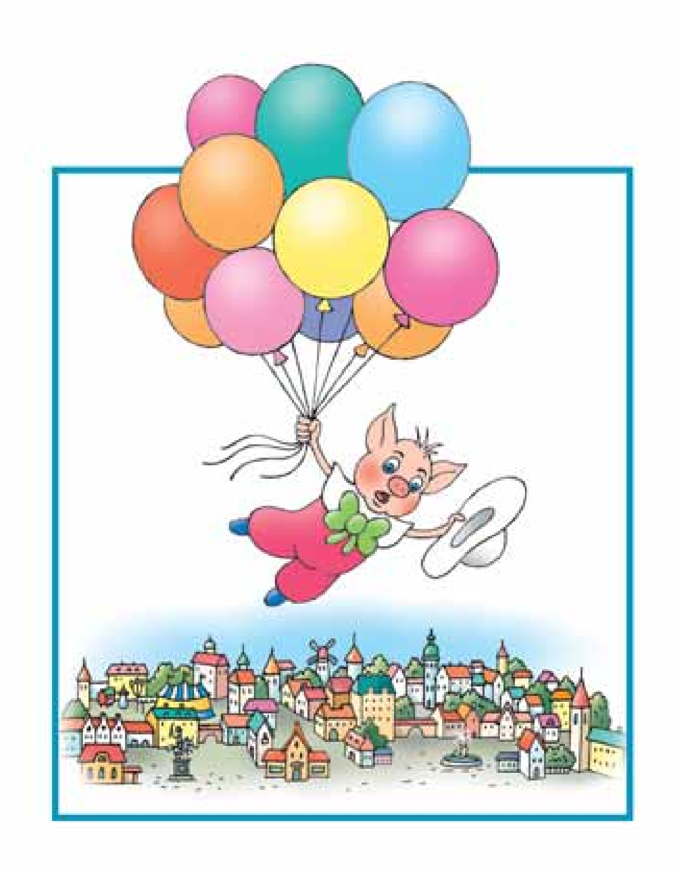
…Англия — остров.
Теперь вы знаете о ней ровно столько же, сколько и я.
Ж. Мишле

Заключение

Мультипликация — ещё во многом не познанный и не разгаданный, совершенно особый вид киноискусства. Являясь формой визуального мышления, она развивает потребность выражать свои мысли и чувства самым неожиданным образом. Элементы других искусств представляют здесь ценность не сами по себе — они являются составными частями искусства мультипликации, то есть создают в своем сочетании новое художественное явление. Существует разное мультипликационное кино. Одно, с доступной формой изложения, рассчитано на широкое общение со зрителями, другое, с нетрадиционной изобразительной формой и сложным контрапунктом, просто не ставит перед собой такой задачи.

Во всех наших работах мы стремились использовать разные манеры, разные подходы. Каждый очередной фильм приходилось начинать с нуля, терпеливо придумывая изобразительный стиль, образы персонажей, соответствующее звуковое оформление, то есть, постоянно экспериментировать, придавая процессу поиска не только формальный, но и мировоззренческий смысл. Нам доставляло огромное удовольствие видеть, как то, что мы снимали, складывалось и начинало какую-то свою особую самостоятельную «нарисованную жизнь». Затем приходило опасение — а понятно ли «широкому кругу» зрителей то, о чём мы пытались в этом фильме сказать? Некоторых наших коллег это совершенно не интересует — они хотят, чтобы зрители сами наполняли их фильмы смыслом, которого в них нет.

И ещё. Творческие удачи и новые открытия не могут возникнуть без знания того, что уже было достигнуто и создано другими художниками. Многочисленные кинофестивали предоставляют возможность ознакомиться с последними достижениями в мультипликационном искусстве. Участие в этих смотрах чрезвычайно необходимо художникам, но… «Бывают такие случаи, что какая-то картина проходит с очень большим успехом, получает премии на ряде международных фестивалей, режиссёр начинает примериваться к бессмертию и применительно к этому начинает действовать. Он делается глупее, теряет юмор, а вместе с юмором и талант». *(*М. Ромм. Беседы о кинорежиссуре. М.:СК СССР, 1975. С.279*)*.




режиссер
А. Солин
Упущенная
Галактика

Часть 5

ИНФОРМАЦИЯ

Фильмография
Библиография
Словарь терминов
Содержание



В искусстве надо любить не себя, а меня.

Е. Сазонов

Фильмография



1973 «МЕЖДУ КРОКОДИЛОМ И ЛЬВОМ»
рисованный, 9 мин 18 сек
ЭКРАН, *1973 г.*
Первый фильм из мультсериала
«ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА»
По одноименной книге Э. Распэ
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Роман Сеф
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
роль озвучивал: Сергей Цейц





1974 «ЧУДЕСНЫЙ ОСТРОВ»
рисованный, 10 мин 15 сек
ЭКРАН, *1974 г.*
Третий фильм из мультсериала
«ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА»
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Роман Сеф
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
роли озвучивали: Сергей Цейц,
Виктор Сергачев, Рогволд Суховерко,
Гарри Бардин



1975 «ЧЕЛОВЕК И ЕГО ПТИЦА»
рисованный, 9 мин 47 сек
ЭКРАН, *1975 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Роза Хуснутдинова
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Софья Губайдулина
Диплом МКФ в Оберхаузене
(ФРГ) 1979 г.



1977 «ДВА КЛЕНА»

перекладка, 35 мин 26 сек
ЭКРАН, *1977 г.*
По одноименной пьесе-сказке Евгения Шварца
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Татьяна Правдивцева
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Роман Леденев
роли озвучивали: Вера Васильева,
Лия Ахеджакова, Рогволд Суховерко,
Анатолий Баранцев, Зиновий Высоковский,
Гарри Бардин





1978 «КОГДА РАСТАЯЛ СНЕГ»

рисованный, 9 мин 34 сек
ЭКРАН, *1978 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Леонид Бердичевский
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
текст читает: Зинаида Нарышкина



«СПАСИБО, АИСТ!»

рисованный, 9 мин. 36 сек.
Союзмультфильм, *1978 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
Диплом МКФ в Милане (Италия) 1979 г.



1979 «КАК ЛИСА ЗАЙЦА ДОГОНЯЛА»

рисованный, 9 мин 6 сек
Союзмультфильм, *1979 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Григорий Остер
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
роли озвучивали: Ольга Аросева,
Георгий Вицин
Приз II Всесоюзного молодежного
кинофестиваля в Москве, 1979 г.



1980 «КОЛЕСО ФОРТУНЫ»

рисованный, 16 мин 47 сек
ЭКРАН, *1980 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Анатолий Солин, Леонид Лиходеев
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош
Диплом Олимпийского спорткомитета в Москве, 1980 г.





1981 «ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 1»

рисованный, 3 мин 21 сек
ЭКРАН, *1981 г.*
Первый фильм из серии комических фильмов о незадачливом Гоше, с которым вечно что-то случается.
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 2»

рисованный, 4 мин 2 сек
ЭКРАН, *1981 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 3»

рисованный, 4 мин 15 сек
ЭКРАН, *1981 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош



1982 «ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 4»
рисованный, 4 мин 42 сек
ЭКРАН, *1982 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 5»
рисованный, 3 мин 3 сек
ЭКРАН, *1982 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Александр Курляндский
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Шандор Каллош



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 6»
рисованный, 4 мин 32 сек
ЭКРАН, *1982 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Евгений Прилук,
Иван Давыдов
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Илья Катаев

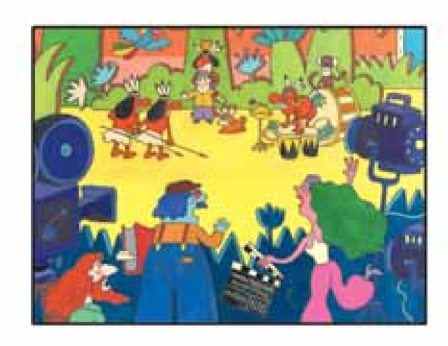


«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 7»
рисованный, 5 мин 6 сек
ЭКРАН, *1982 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Андрей Меньшиков
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Илья Катаев



1983 «ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 8»

рисованный, 7 мин 37 сек
ЭКРАН, *1983 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Виктор Коклюшкин, Владимир Альбинин
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Илья Катаев



1984 «ЕЛЬ»

рисованный, 9 мин 58 сек
ЭКРАН, *1984 г.*
По одноименной сказке Андерсена
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Анатолий Солин
художник-постановщик: Инна Пшеничная
композитор: Виктор Бабушкин



«ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 9»

рисованный, 5 мин 12 сек
ЭКРАН, *1984 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Виктор Коклюшкин, Владимир Альбинин
художник-постановщик: Инна Пшеничная



1985 «ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ГОША 10»

рисованный, 8 мин 9 сек
ЭКРАН, *1985 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Андрей Меньшиков
художник-постановщик: Инна Пшеничная
Приз за лучший комедийный фильм республиканского кинофестиваля в Ужгороде, 1985 г.



1986 «НЕУЛОВИМЫЙ ФУНТИК»

рисованный, 10 мин 11 сек
ЭКРАН, *1986 г.*
Фильм первый из серии
«Приключения поросёнка Фунтика»
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Валерий Шульжик,
Юрий Сидоров
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Владимир Львовский
роли озвучивали: Армен Джигарханян,
Ольга Аросева, Зинаида Пыльнова,
Ирина Муравьева, Анатолий Баранцев,
Спартак Мишулин, Юрий Волынцев



«ФУНТИК И СЫЩИКИ»

рисованный, 10 мин 2 сек
ЭКРАН, *1986 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Валерий Шульжик,
Юрий Сидоров
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Владимир Львовский
роли озвучивали: Армен Джигарханян,
Ольга Аросева, Зинаида Пыльнова,
Ирина Муравьева, Георгий Бурков,
Спартак Мишулин, Юрий Волынцев



1987 «ФУНТИК И СТАРУШКА С УСАМИ»

рисованный, 9 мин 57 сек
ЭКРАН, *1987 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Валерий Шульжик,
Юрий Сидоров
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Владимир Львовский
роли озвучивали: Армен Джигарханян,
Ольга Аросева, Зинаида Пыльнова,
Ирина Муравьева, Георгий Бурков,
Спартак Мишулин, Юрий Волынцев



1988 «ФУНТИК В ЦИРКЕ»
рисованный, 9 мин 16 сек
ЭКРАН, *1988 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Валерий Шульжик,
Юрий Сидоров
художник-постановщик:
Инна Пшеничная
композитор: Владимир Львовский
роли озвучивали:
Армен Джигарханян, Ольга Аросева,
Зинаида Пыльнова, Ирина Муравьева,
Георгий Бурков, Спартак Мишулин,
Юрий Волынцев, Борис Рунге
Главный приз МКФ
детских телевизионных программ
в Пекине, (КНР), 1989 г.

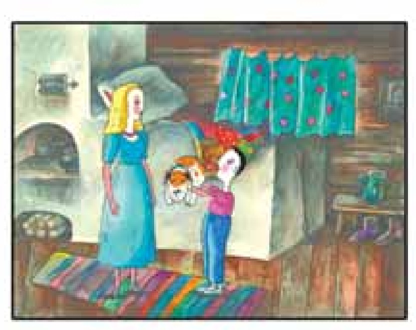




1989 «УПУЩЕННАЯ ГАЛАКТИКА»
рисованный, 5 мин. 11 сек.
ЭКРАН, *1989 г.*
по одноименному рассказу
Евгения Шатько
режиссеры: Анатолий Солин,
Инна Пшеничная
сценарист: Анатолий Солин
художники-постановщики:
Инна Пшеничная, Анатолий Солин
текст читает: Лев Дуров



«ЗАПИСКИ ПИРАТА»
рисованный, 8 мин 31 сек
ЭКРАН, *1989 г.*
режиссеры: Анатолий Солин,
Инна Пшеничная
сценарист: Сергей Лукницкий
художники-постановщики:
Инна Пшеничная, Анатолий Солин
композитор: Владимир Львовский
роли озвучивали:
Рогволд Суховерко, Людмила Гнилова,
Виктор Проскурин, Юрий Пузырев



1990 «СЛАДКАЯ РЕПА»

рисованный, 8 мин 48 сек
СОЮЗТЕЛЕФИЛЬМ, *1990 г.*
режиссер: Инна Пшеничная
сценарист: Анатолий Солин
художник-постановщик:
Михаил Старченко
композитор: Анатолий Киселев
роль озвучивал: Георгий Вицин



1991 «ГОСТЬЯ»

рисованный, 9 мин 5 сек
ЭКРАН, *1991 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Анатолий Солин
художник-постановщик:
Игорь Верповский
композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Мария Виноградова, Борис Рунге



«НИКОЛАЙ УГОДНИК И ОХОТНИКИ»

рисованный, 10 мин. 4 сек.
ЭКРАН, *1991 г.*
режиссер: Инна Пшеничная
сценарист: Инна Пшеничная
художники-постановщики:
Алексей Штыхин, Михаил Старченко,
Владимир Никитин
Композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Александр Пожаров,
Всеволод Абдулов, Виктор Сергачев



1992 «БАБЬЯ РАБОТА»

рисованный, 7 мин 26 сек
ЭКРАН, *1992 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Анатолий Солин
художник-постановщик: Игорь Верповский
композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Всеволод Абдулов, Людмила Ильина



«ПРОСТОЙ МУЖИК»
рисованный, 10 мин 5 сек
ЭКРАН, *1992 г.*
режиссер: Инна Пшеничная
сценарист: Инна Пшеничная
художники-постановщики:
Алексей Штыхин, Михаил Старченко
Композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Александр Пожаров, Борис Шувалов



1993 «ДВА ЖУЛИКА»
рисованный, 8 мин 30 сек
ЭКРАН, *1993 г.*
режиссер: Анатолий Солин
сценарист: Анатолий Солин
художник-постановщик:
Игорь Верповский
композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Всеволод Абдулов



«РОДНЯ»
рисованный, 9 мин 58 сек
ЭКРАН, *1993 г.*
режиссер: Инна Пшеничная
сценарист: Инна Пшеничная
художник-постановщик:
Алексей Штыхин
композитор: Анатолий Киселев
роли озвучивали: Георгий Вицин,
Александр Пожаров, Ольга Прокофьева,
Алексей Лущик, Людмила Семушкина



1995 «ВОЛК В УПРЯЖКЕ»
рисованный, ЭКРАН, 1995 г.
Фильм из мультсериала
«ПРИКЛЮЧЕНИЯ МЮНХАУЗЕНА»
по одноименной книге Э. Распэ
режиссер: Анатолий Солин
сценаристы: Анатолий Солин,
Инна Пшеничная
текст песен: Инна Пшеничная
художники-постановщики:
Инна Пшеничная,
Игорь Верповский
Композитор: Анатолий Киселев
роль озвучивал: Александр Пожаров



Любите книгу — источник плагиата.

Р. Тумановский

Библиография

НАПИСАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Борев Ю. О трагическом. М., 1961.
Бузник В. Лирика и время. М. — Л., 1964.
Вулис А. Метаморфозы комического. М.: Искусство, 1976.
Гинзбург Л. О лирике. М. — Л., 1964.
Искусство клоунады. М.: Искусство, 1968.
Липков А. И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. М.: Наука, 1990.
Манн Ю. О гротеске в литературе. М., 1966.
Михальченко С. Азбука киносценария. М.: ВГИК, 2002.
Нехорошев Л. Драматургия фильма. М.: ВГИК, 2009.
Пропп В. Морфология сказки. 2 изд., Л., 1968.
Туркин В. Драматургия кино. М.: ВГИК, 2007.
Эйзенштейн С. М. Избр. произведения. В 6 т. М.: Искусство, 1964–1971.
Эльсберг Я. Вопросы теории сатиры. М., 1957.

РЕЖИССУРА

Мастерство режиссера. Под общ. ред. Н. Зверевой. М.: ГИТИС, 2002.
Пудовкин Вс. Собр. соч. В 3 т. Т. 1. М.: Искусство, 1974.
Ромм М. Беседы о кинорежиссуре. М.: Бюро пропаганды сов. киноискусства, 1975.
Тарковский А. Лекции по кинорежиссуре. Искусство кино, 1990. № № 7–9.

МОНТАЖ

Фелонов Л. Современные формы монтажа. М.: ВГИК, 1982.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ

Гомбрих Э. История искусства. М.: Издательство АСТ, 1995.
Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. М.: ВГИК, 1986.
Медынский С.Е. Композиционная структура кадра. М.: ВГИК, 1990.
Сазонов А. Персонаж рисованного фильма. М.: ВГИК, 1959.

Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск: Титул, 1996.
Третьяков Н.Н. Образ в искусстве. Изд-во Свято-Введенской Оптиной пустыни. Калужская обл. г. Козельск, 2001.

ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Заметки о музыкальной драматургии фильма. В кн.: Вопросы киноискусства. М., 1967, вып.10. С. 209–225.
Звуковой образ в фильме. Изд. 2-е, М., 1970.
Музыка в кинофильме. Искусство кино, 1964, № 10. С. 57–62.
Об экранной интерпретации музыки. В кн.: Музыка и телевидение. Вып. I, М., 1978. С. 196–230.

СЛОВАРИ И ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Землянова Л.М. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества: Толковый словарь терминов и концепций. М., 1999.
Интернет: Энциклопедия. СПб., 2000.
Кино. Энциклопедический словарь. Москва: Советская энциклопедия, 1987.
Краткий словарь терминов изобразительного искусства. М.: Советский художник, 1961.
Краткий музыкальный словарь. Ленинград: Государственное музыкальное издательство, 1959.
Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия Интернет. М., 2003.
Словарь литературоведческих терминов. Москва: Просвещение, 1974.
Леонтьев В.П. Мультимедиа. Фото, видео и звук на компьютере. Карманный справочник. ОЛМА Медиа Групп, 2009.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ:

— аниматор.ру
— krokfestival.com
—community.livejournal.com
—mir3d.com
—render.ru — он-лайн журнал по компьютерной графике и анимации
— http://www.reclani.tele-kom.ru/index-22.htm

Я не Сократ, но кое-чего и я не знаю.

В. Дубинский

Словарь терминов

Авторская заявка — краткое изложение будущего фильма. То же, что и синопсис.

Авторское кино — это серьёзное, чаще всего, не жанровое и не развлекательное кино, не рассчитанное на массового зрителя, где режиссер выступает как полноправный автор, кино, в котором режиссер стремится донести до зрителя свои взгляды и убеждения. Автор знает, что найдется аудитория, адекватная его позиции, она получит от его произведения неподдельное удовольствие. Обычно это интеллектуальное кино, не предназначенное для широкого проката. Такие фильмы хочется посмотреть несколько раз, потому что с первого раза все мелочи уловить практически нереально. В этих фильмах много символов. Авторское кино относится к элитарной культуре. Оно заставляет зрителя задуматься о своем месте в мире, о жизненной позиции, о добре и зле, о происходящем вокруг него.

Адаптация — приспособляемость организма к внешним и внутренним изменениям, приспособление литературного произведения к его экранному воплощению.

Акустика — пространственная передача звука.

Амбивалентность (лат. ambo — оба и valentia — сила) — двойственность отношения к чему-либо, в особенности — двойственность переживания, выражающаяся в том, что один объект вызывает у человека одновременно два противоположных чувства (любви и ненависти и т.п.).

Ангажированность (фр. engagement — обязательство, наем, приглашение играть в спектакле) — центральный момент в вовлеченности (погружении) зрителя в произведение искусства, художника — в его создание, понятие, в современной эстетике являющееся альтернативой понятию эстетической незаинтересованности.

Аниматик — последовательность листов раскадровки или иных рисунков, отсканированных или снятых, смонтированных вместе со звуком. Звук в данном случае включает в себя в реальном времени и диалоги, и реплики, и музыку, и шумы, и паузы, которые впоследствии будут озвучены, так как аниматик должен дать ощущение ритмического строя будущего фильма. Эта видео или кинораскадровка помогает проверить историю и ритмическое распределение

материала, прежде чем произвести новые затраты денег и времени. Может использоваться как рекламное средство.

Анимационный фильм — (от франц., англ, animation — одушевление) — синтетическое искусство, в котором проявляется крайне индивидуальный и уникальный взгляд его создателя на мир, художественное произведение, в основе которого лежит последовательный ряд специально созданных рисованных, живописных или объемно-кукольных образов, зафиксированных методом покадровой съемки. Анимационный фильм — это изобразительное искусство, выраженное движением.

Анимация (лат. anima — душа) — одушевление, оживление объектов на экране.

Аниме — аниме (от англ. animation) — японская анимация. Бóльшая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой рисунка персонажей и фонов. Выпускается в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.

Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга (японские комиксы), ранобэ (лайт-новел) или компьютерные игры (как правило, в жанре visual novel). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет (в этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий).

Антифонная музыка (греч. Antiphonos — звучащий в ответ) —музыка, в которой солисту всегда «отвечает» хор.

Антропоморфизм — тенденция, получившая распространение в мультипликации и связанная с одушевлением, очеловечиванием неживых предметов или животных.

Антропоцентризм — ненаучное идеалистическое воззрение, согласно которому человек есть центр Вселенной и цель всех совершающихся в мире событий.

Аранжировка (фр. arranger — приводить в порядок) —переложение музыкального произведения для исполнения на другом инструменте; изменения музыки в процессе исполнения, характерные для джаза.

Арпеджо — исполнение аккорда не одновременно, а в разбивку, обычно начиная с нижнего тона, применяемое в игре на арфе; смещение звуков или целых музыкальных структур во времени и по высоте.

Артхаус — понятие, объединяющее фильмы, претендующие на некий художественный поиск, новаторство в кинематографе. К артхаусу часто относят фильмы независимого производства и ленты экзотических кинематографий. Считается, что подобные картины привлекают более искушённого и образованного зрителя, а потому их прокат, как правило, ограничен.

Архетип (греч. arche — начало, tipos — образ) — часто повторяющиеся образы, сюжеты, мотивы в фольклорных и литературных произведениях.

Архитектоника — (от греч. architektonike — строительное искусство) — деление фильма на глубинные смысловые части, их соотнесение между собой, совокупность структурных элементов композиции, тесно связанных с основными предметно-смысловыми композиционными элементами:

кадром, как первоэлементом структурной композиции фильма;

монтажом, как структурной композицией на уровне кадра;

сценой;

эпизодом — самым крупным элементом структурной композиции фильма.

АСИФА — (Association International du Film d'Animation) — международная ассоциация анимационного кино: некоммерческая организация, посвящённая развитию анимационного искусства. Основана в Аннеси (Франция) в 1960 году с целью содействия сотрудничеству в области анимации и установлению связей между создателями и исследователями анимационного кино из разных стран. Ассоциация имеет консультативный статус при ЮНЕСКО. В ассоциацию входят более 35 стран. Высший орган — ассамблея АСИФА, которая собирается раз в два года и избирает Совет директоров. В ассоциации работает комиссия по делам публикаций, обмену фильмами и организации международных мероприятий по вопросам воспитания, пропаганды и продвижения анимации. Регулярным изданием АСИФА являлся бюллетень «Новости АСИФА».

Аспект (лат. aspectus — вид) — точка зрения, с которой рассматривается предмет, явление, понятие.

Аттракцион — (франц. attraction, букв. — притяжение). 1. Зрелищный, эффектный номер циркового представления, привлекающий особое внимание зрителей; выступление иллюзиониста, основанное на применении спец. технич. аппаратуры и трюков, демонстрация дрессированных животных и др. 2. Техническое устройство, служащее для развлечения, как, например, карусель или компьютерная система виртуальной реальности.

Аудиовизуальная культура — новая звукозрительная коммуникативная парадигма, дополняющая традиционные формы общения между людьми — культуру непосредственного общения и культуру письменную (книжную).

Аудиовизуальное изображение — искусственно созданные объекты, в которых осмысленно объединены звук и изображение, предназначенные для тиражирования, трансляции, распространения на разных носителях и по разным каналам.

Аудиовизуальные технологии — технологии создания аудиовизуального действия, а также аудиовизуальных продуктов, их распространения и воспроизведения на основе аналоговых или цифровых форм записи аудиовизуальной информации.

Аудиовизуальный синкретизм — соединение зрительных и слуховых ощущений, дающее полную картину развивающегося пространства, протяженного во времени.

Аутистическое мышление — алогическое мышление, связанное с неспособностью принимать во внимание реальные свойства, связи и отношения.

Ациклическое движение — это законченное сложное движение, в котором отсутствуют повторяющиеся циклы отдельных движений.

Вертикальный монтаж — концепция монтажа С. Эйзенштейна, представленного партиями звука, цвета, объема и др. в виде строчек оркестровой партитуры, увеличивающих степень «похожести» кинотекста на реальность.

Вестерн (англ. western — западный) — жанр преимущественно американских фильмов, посвященных первым поселенцам американского Запада.

Видеоадаптер — видеокарта (плата), обеспечивающая подготовку видеоданных в цифровой форме для отображения на экране дисплея.

Видеоарт — направление в изобразительном искусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.

Видеоискусство — относительно самостоятельная сфера творчества и распространения произведений экрана на видеоносителях.

Видеоконференция — речевое общение в сети, сопровождаемое в окне монитора видеозаписью партнеров почти в реальном времени (с той задержкой, которую дает качество конкретной коммуникационной сети).

«Видеопиратство» — незаконная перезапись, тиражирование и распространение фильмов в различных технических формах.

Видеотеатр — кинозал, специально оборудованный для коллективного просмотра видеофильмов на большом экране.

Видеоэкранные игры — игры, опосредованные компьютерными программами.

Винчестер — магнитный накопитель на жестком диске емкостью в десятки гигабайт.

Виртуальная зависимость (англ. virtual addiction disorder) — подчинение реальной жизни виртуальным переживаниям.

Виртуальный образ — виртуальный объект внутреннего мира человека, представляющий предметы и сопровождающие их восприятие переживания и чувства.

Виртуальная реальность —реальность, которая не существует, но дается индивиду в ощущениях.

Виртуальное пространство — иллюзорное пространство, создаваемое в результате взаимодействия индивидуального сознания и матриц коллективного бессознательного на базе локальных социокультурных полей.

Виртуальный (лат. virtualis — возможный) — объект или эффект, который может или должен проявиться при некотором условии.

Внешние устройства ПК:

| относительно процессора — элементы системной платы (оперативная память, системная шина, видеоадаптер и т. п.);

| относительно системной платы — дисковые виды памяти (винчестер, CD-ROM и др.);

| относительно системного блока — устройства ввода, устройства вывода, переносные устройства памяти (винчестер, флэш-память и др.).

«Всемирная паутина» (англ. World Wide Web — мир, обширный, паутина) — пользовательский интерфейс — гипертекстовая технология с удобной системой гиперсвязей, часто отождествляемая с интернетом.

Вторичные знаковые системы — искусственные языки общества, культуры, науки, надстраиваемые над естественными устно-письменными языками.

Гармония (греч. armonia — связь, стройность, соразмерность) — слияние компонентов объекта в единое целое, существенная характеристика прекрасного; один из важнейших разделов музыковедения.

Гедонизм (греч. hedone —наслаждение) — этическое учение, признающее высшим благом наслаждение.

Гипертекст — форма организации и представления текстового материала, в которой, в отличие от линейного текста, смысловая структура базируется на объединении внутренних структур содержания

с компьютерной программой, которое позволяет, переходя между взаимосвязанными текстовыми фрагментами, осваивать структуру смысловых связей.

Девальвация — обесценивание; законодательное уменьшение золотого содержания денежной единицы какой-либо страны.

Деталь — предмет или часть предмета (человеческой фигуры), на которую авторами фильма обращено особое зрительское внимание.

Джазовый джем-сейшн — деятельность по порождению музыкального текста множеством пользователей, когда исчезает традиционное понятие авторства и открывается поле для свободной импровизации.

Дизайн (англ. design — конструировать) —процесс художественного проектирования, а также эстетический облик объектов проектирования.

Дистанционное обучение — обучение на расстоянии, когда преподаватель и обучаемый пространственно разделены.

Домашний кинотеатр — комплекс воспроизводящей техники, интегрирующий функции аудиоплеера, телевизора и видеомагнитофона.

Драматическое действие — действие объективное, когда мы наблюдаем поступки и чувства персонажей без непосредственного выраженного отношения к ним со стороны автора.

Драматический конфликт — конфликт, который ведет к прямой борьбе противонаправленных сторон, заканчивающийся поражением (или победой) одной из них — поражением физическим или духовным. Драматический конфликт выступает в фильме, как правило, в форме единого конфликта, проходящего через все произведение: от начала фильма до его конца.

Жанр — понятие, отражающее наиболее существенные свойства и связи явлений мира искусства, совокупность формальных и содержательных особенностей произведения.

Завязка — начало противоречия (конфликта), составляющего основу сюжета, исходный эпизод, момент, определяющий последующее развертывание действия художественного произведения. Завязка может быть глубоко мотивированной предшествующим изложением экспозиции, и в этом виде она сообщает повествованию логическую последовательность и ясность. Но завязка может быть и внезапной, неожиданной, немотивированной, открывающей произведение без всякой экспозиции, и тогда она придает особую остроту развитию действия.

Заливка — раскраска фаз в соответствии с заранее созданной цветовой моделью для соответствующего персонажа, слоя и сцены.

Замысел — сложившееся в творческом воображении режиссера (художника) конкретное и целостное представление об основных чертах содержания и формы художественного произведения до начала практической работы над ним. Как правило, замысел бывает достаточно завершенным лишь в отношении основного, решающего; в деталях он постоянно уточняется, обогащается и видоизменяется в ходе практического выполнения. Замысел художника следует отличать от его намерений и планов, т. к. уточнить идею, выбрать тему или сюжет — еще не значит задумать художественное произведение. Воплощенный замысел может иногда, вопреки воле художника, отличаться от первоначального — из-за недостатков исполнительского мастерства или противоречивости художественного мировоззрения.

Заппинг — перещелкивание кнопок ПДУ «нетерпеливым кинозрителем» по ходу телепоказа.

Заявка — краткое изложение идеи, жанра, темы и основного конфликта кинопроизведения. Основная задача заявки — заинтересовать соответствующих лиц.

Игра — непродуктивная деятельность, мотив которой заключается в самом процессе, а не в результатах.

Идея фильма (греч. idea — понятие, представление) — главная образная мысль, лежащая в основе произведения. Определяет основное содержание: от существа и особенностей идеи зависит трактовка режиссером (художником) темы и сюжета. Идея оказывается действенной только в том случае, если она неотрывна от средств художественного образа.

Иконические знаки (иконы) — знаки, фиксирующие отношения визуального подобия означаемого и означающего.

Иллюстрация — (от лат. illustratio — наглядное изображение, описание) — имеет своим назначением образное пояснение (и отчасти дополнение) текста; ее отличительные свойства — обусловленность содержанием и важнейшими особенностями литературного произведения.

Импрессионизм (фр. impression — впечатление) — направление в искусстве, ставящее в центр внимания художника изобразительно-выразительные средства искусства (ЛНК).

Индексы — знаки, устанавливающие отношения между означающим и означаемым по ассоциации.

Индустриальная основа кинематографа — комплекс производственных и сбытовых предприятий, являющийся отраслью экономики, ориентированной на самоокупаемость и высокую рентабельность кинодеятельности.

Интерактивное искусство — область деятельности, идей и опыта, в которых формируются потоки образной, текстовой и звуковой (смешанной) информации, управление которой доступно пользователю (зрителю), влияющему на эстетику художественной формы.

Интерактивное телевидение — телевидение, предоставляющее пользователю возможность выбора программы и, в перспективе, возможность выбора направления развития экранного произведения.

Интернет (лат. inter — между, англ. net — сеть) — глобальная компьютерная сеть, объединяющая информационные ресурсы ряда компьютерных сетей.

Интернет-зависимость (англ. Internet Addiction Disorder) — патологическая, непреодолимая тяга к использованию интернета.

Интерфейс (англ. interface) — средства связи и сопряжения устройств ПК, обеспечивающие их эффективное взаимодействие; в широком значении — средства обеспечения связи и взаимодействия ПК с сетью, ПК с любой ЭВМ, пользователя с ПК и т.п.

Информатика — наука о закономерностях и формах движения информации в природе и обществе, являющаяся комплексным научным направлением междисциплинарного характера.

Информационная безопасность — состояние защищенности информационной среды общества, обеспечивающее ее формирование и развитие в интересах граждан.

Информационная революция — этап развития НТР, характеризующийся широким распространением коммуникационной и информационной техники, стремительным ростом объемов хранимой в электронной форме, обрабатываемой и передаваемой информации, возникновением новых «информационных» наук и расширением целей, задач и методов традиционных, в том числе и многих гуманитарных наук.

Информационное общество — общество, в котором обеспечивается всеобщая доступность информации, способное предоставить технические средства доступа всем членам общества и ориентированное на производство знаний.

Инфосфера — информационная сфера общества, включающая в себя всю созданную человеком знаковую среду и средства ее создания и поддержки функционирования.

Иррациональное (лат. irrationalis — неразумный) — невыразимый в понятиях, недоступный разуму; в математике — несоизмеримый.

Искусственный интеллект — компьютерная (программно-аппаратная) информационно-алгоритмическая система моделирования

познавательных процессов человека.

Искусствоведение (искусствознание) — комплекс общественных наук, изучающих художественную культуру, отдельные виды искусства, закономерности развития, взаимосвязи с социальной жизнью и различными явлениями культуры, вопросы формы и содержания художественных произведений и др.

Кадр — ограниченная часть видимого пространства, заключенная в рамку отрезка пленки и/или экрана; отрезок пленки/изображения, снятый непрерывно от включения до остановки камеры; изображение, ограниченное рамками экрана.

Катарсис — эмоциональная разрядка зрителей в процессе переживания трагедии.

Киберпространство — метафора информационной сети; технологическая система связи и взаимодействия пользователей на основе информационных технологий.

Кинетическое искусство — искусство, ориентирующееся на пространственно-динамические эксперименты с нетрадиционными материалами.

Клон (греч. klon — ветвь, побег, отпрыск видеоэкранной игры) — схема компьютерной игры (алгоритм), порождающая серию игр, отличающихся содержательной реализацией персонажей, дизайном и глубиной детализации — мелкими подробностями и несущественными возможностями.

Клон-имидж — электронный двойник актера, эксплуатируемый в самых различных мультимедийных продуктах для расширения его или их популярности.

Книжная культура — культура, в которой носителем неизменяемых текстов и иной информации является твердый (бумажный) носитель.

Композинг — соединение множества слоев в одно изображение, в т.ч. с применением спецэффектов.

Композиция — (от лат. composition — сочинение, составление, расположение) — структура, взаимосвязь важнейших элементов фильма, от которой зависит весь его смысл и строй, содержание звучащего изображения и форма сюжета. Целенаправленным единством композиции режиссер (художник, композитор) выражает содержание своего замысла, делает этот замысел доходчивым и впечатляющим. Как правило, композиция строится на соподчинении с главным сюжетно-тематическим центром всех менее значительных композиционных элементов; помимо соподчинения, область композиции включает также и сам выбор, состав таких элементов.

По своему происхождению, основные принципы композиции коренятся в простейших формах жизненной практики. Человек всегда видит заинтересованно — как действующее и мыслящее существо; с намерением или непроизвольно он выделяет те или иные стороны видимого, отстраняет другие. Следовательно, уже в исходном, чувственном восприятии предметных качеств и свойств заключается зародыш важнейших композиционных требований: выявление существенного через связь с второстепенным и изъятие незначительного. Конкретное композиционное решение прямо зависит от соответствующего ему содержания и, в основном, определяется им. «Композиции… нельзя научиться до тех пор, пока художник не научится наблюдать и сам замечать интересное и важное. С этого только момента начинается для него возможность выражения, подмеченного по существу; и когда он поймет, где узел идеи, тогда ему остается формулировать, и композиция является сама собой…» (И. Крамской об искусстве. М.: Изобразительное искусство, 1988). В границах, определяемых содержанием, композиционное решение зависит также от характера задачи (фреску, например, компонуют несколько иначе, чем станковую картину) и от индивидуальных особенностей режиссера (художника, композитора).

Наиболее полно свойства и роль композиции обнаруживаются в анимационном фильме. Основное назначение композиции состоит здесь в том, чтобы раскрывать идейный замысел произведения детальной разработкой сюжетного действия посредством режиссерских средств и приемов. В ходе такой разработки режиссер (художник, композитор) определяет или уточняет характеристику действующих персонажей, выявляет их отношение друг к другу и к окружающей обстановке; основными композиционными средствами являются при этом обдуманная группировка фигур и предметов, точно найденные позы и положения, экспрессия лиц и движений, язык жестов и пр.

Композиция кадра — взаиморасположение фигур и предметов в плоскости экрана.

Компоновка — ключевое положение в создаваемом художником-мультипликатором рисунке движения. Определяет характер и направление движения. Дополнительные компоновки указывают ключевые положения только некоторых частей персонажа, а остальное в этом кадре фазуется.

Компьютерные искусства — изобразительные и музыкальные произведения, полученные с помощью компьютера, которые воспроизводятся преимущественно на компьютерной технике, но могут

существовать также в виде печатных документов, рисунков, мультипликации и музыкальных записей, воспроизводимых без участия компьютера.

Конструкция сценария — монтаж или взаимосвязь всех частей как единого целого; соотношение между отдельными частями и целым.

Контрапункт в кино — одновременное сочетание изобразительного ряда фильма, звучащего слова, музыки и шумов, взятых как бы в их «вертикальном разрезе» в данный, фиксированный момент времени.

Контуровщик — специалист, переносящий рисунки фаз с мультипликационной бумаги на целлулоид.

Конфликт (от лат. conflictus — столкновение) — столкновение, борьба, на которых построено развитие сюжета в художественном произведении. Особое значение конфликт имеет в драматургии, где он является главной силой, пружиной, движущей развитие драматургического действия, и основным средством раскрытия характеров.

В произведениях драматургии нередко наблюдается сочетание «внешнего» конфликта — борьбы героя с противостоящими ему силами с «внутренними», психологическими конфликтами, — борьбой героя с самим собой, со своими заблуждениями, слабостями, коллизией между чувством и долгом и т.п.

Концепт (лат. conceptus — мысль) — идея, представление, основная мысль.

Концепция — драматургическое обоснование присутствия того или иного события, героя и т.д., лежащее в основе всего экранного произведения.

Концерт — сценическая форма презентации произведений в последовательности «номеров».

Креативный (лат. createonis — созидание) — творческий.

Кульминация (от лат. Culmen — вершина) — высшая точка напряжения в развитии действия художественного произведения. Например, чтение письма Хлестакова в «Ревизоре» Н. Гоголя. За кульминацией следует развязка. В трагедии кульминация обозначается другим термином — катастрофа.

Лайн-тест — аналогичен мультстанку, только на базе видеокамеры, контроллера покадровой съемки и видеомагнитофона.

Лейтмотив (нем. Leitmotiv — ведущий мотив) — детали, световые и цветовые акценты, речевые и сюжетные обороты, музыкальные и шумовые моменты, намеренно повторяющиеся в фильме

и напоминающие зрителю о ситуациях, в которых данный элемент появлялся прежде. Лейтмотив способствует внутреннему единству фильма.

Лимитированная анимация — анимация, в которой максимально используется повтор уже сделанных фаз. Статика также помогает сократить количество рисунков. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более шести рисунков. Но лимитированная анимация требует такого же мастерства от художника-мультипликатора, как и классическая (т. е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию движения самыми экономными средствами.

Линейный монтаж — (кадры выстраиваются в линию, отсюда и понятие «линейный»). Технологический и творческий процесс соединения отдельно снятых кадров в единое целое — кинофильм. Имеет существенный недостаток, поскольку представляет собой перенос отдельных кадров на цельный кусок пленки, что автоматически означает невозможность удлинить или сделать короче какой-либо, не повредив при этом последующие сцены. Иногда это можно обойти, однако общая тенденция остается неизменной. В связи с освоением высоких технологий линейный монтаж фактически не применяется.

Лирическое действие — действие, которое в большей своей части состоит из показа внутренних чувств и мыслей героев, отношений автора к изображаемым событиям и персонажам, в том числе и к самому себе.

Литературный киносценарий — словесный прообраз будущего фильма, его идейная основа.

Логос (греч. logos — понятие, мысль, слово) — понятие древнегреческой философии, введенное Гераклитом, объединяющее слово (речь, высказывание) и смысл (понятие, суждение); в христианстве отождествляют со вторым лицом Святой Троицы.

Лэй-аут — более подробная раскадровка (более одного рисунка на каждый монтажный план), выполненная в масштабе будущего мультипликата, и прорисованная. Служит образцом как для мультипликатора, так и для прорисовщика. При нескольких рисунках на сцену (монтажный план) записывается в экспозиционный лист.

Манга — японские комиксы, иногда называемые комикку. Манга в той форме, в которой она существует в настоящее время, начинает развиваться после окончания Второй мировой войны, однако имеет глубокие корни в более раннем японском искусстве.

Маргинальный (лат. marginalis — на краю) — находящийся на границе двух сред; человек, оказавшийся по своему положению вне определенного социального слоя, группы (маргинальная личность, маргинал).

«Масло по стеклу» (технология) — берется масляная пастель и по специальной бумаге, кальке рисуется, чтобы краски чуть-чуть подрастекались. Она же техника «ожившей живописи» — каждая фаза движения пишется масляными красками на горизонтальном стекле под камерой. При необходимости используется несколько ярусов стекол.

Массовая культура — тип культуры, характеризующийся индустриально-коммерческой формой производства и распространения духовных продуктов.

Мастерство — умение режиссера (художника) эффективно использовать все средства и возможности своего искусства для создания содержательных и впечатляющих художественных образов. Мастерство в широком смысле слова включает в себя всю совокупность качеств полноценной творческой практики; оно проявляется в достоинствах художественного замысла, в умелой и находчивой разработке сюжета, в выразительности и ясности композиции, в полноте пластических и колористических средств выражения, а также в безукоризненном владении техникой данного вида искусства. Мастерство режиссера (художника) заключается в умении найти предельно выразительную форму, достигнуть органического слияния формы с содержанием; совершенная техника является при этом необходимым условием творческой практики. Понятое как самоцель, техническое мастерство легко вырождается в ремесленничество.

Ментальность (лат. mentality — умственный) — сознание человека, способ мышления, склад ума, мировосприятие, которые создают картину мира и скрепляются традицией.

Метафора — перенесение свойств одного предмета или явления на другой, основанное на их сходстве, то есть что-то вроде сравнения, только скрытого, без слова «как» и ему подобных, но при этом читатель полностью понимает, что это именно сравнение.

Метафора часто употребляется в фольклоре и литературе. Например, в сказках мы встречаем названия предметов — «избушка на курьих ножках» или «молочные реки, кисельные берега». А в основе этих метафор все те же сравнения: форма основания, на котором стоит избушка, или цвет воды и песчаного берега.

Метафоры наиболее часто встречаются в поэтической речи, где на их основе создаются яркие и неожиданные образы. Например,

промокших под дождем людей Маяковский описал так: «Всех пешеходов морда дождя обсосала» (тетраптих «Облако в штанах»).

Используя метафору, соединенную с олицетворением, поэт увидел обычное явление с неожиданной точки зрения. Так метафора становится не просто украшением поэтической речи, а средством выражения авторской мысли.

Метр — (от греч. metron — мера) — такой ритм, в котором все длительности одинаковы, а акценты одинаковой силы появляются через равные промежутки времени. Основным признаком, отличающим один метр от другого, является строение такта, т. е. повторяющегося все время отрезка метра, заключенного между двумя сильными акцентами. Метр является мерой ритма, средством его измерения. Во время исполнения муз. произведения можно отсчитывать все доли метра по тактам в уме или вслух или отмечать их движением головы, рук, ноги, корпуса, что помогает постичь ритм музыкального произведения.

Мизанкадр — это часть мизансцены, ограниченная рамками кадра.

Мизансцена (от фр. mise en scene — размещение на сцене) — язык режиссера, расположение фигур и предметов по отношению к плоскости экрана. Совокупность освещения, обстановки, расположения камеры и композиции, создающая драматический образ фильма.

Микширование — сведение вместе звуковых дорожек. Карта микширования, подобно нотам у музыканта, помогает проводить процесс микширования.

Модель — слой, действующий не на протяжении всей сцены, а подставляемый время от времени, вместо статичных частей другого слоя.

Модем — устройство, преобразующее сигналы от ПК в форму, воспринимаемую телефонной сетью, и обратно.

Мозаичная культура — культура, проявляющаяся во фрагментации и индивидуализации структуры знаний человека и его культурного опыта.

Мозаичные экраны — форма концентрации, «сжатия» разнохарактерной информации, одновременно представляемой на одном или нескольких экранах.

Монтаж (фр. montage — сборка) в кино — термин, имеющий несколько взаимосвязанных значений:

1. Система специфических выразительных средств экрана, создающих кинематографическую образность;

2. Принцип и закономерности построения художественного образа (общий монтажный принцип в искусстве);

3. Технологический и творческий процесс соединения отдельно снятых кадров в единое идейно-художественное целое — фильм.

Мотив (фр. motif от лат. moveo — двигаю) — устойчивый формально-содержательный компонент сюжета.

Музыкальные скульптуры — новое направление развития компьютерных искусств, представляющее собой создание системы звучащих скульптур, на характер «звучания» которых может влиять аудитория.

Мультимедиа (англ. multi — много, medium — среда, посредник) — «многосредовая» новая информационная технология, объединяющая технологии создания и обработки текста, изображения, трехмерной графики, музыки, анимации, видеоклипа и элементов виртуальной реальности.

Мультимедийные технологии — технологии, позволяющие объединить на одном персональном компьютере текст, графику, электронную живопись, движущиеся изображения — видео и анимацию, речь и музыкальный звук.

Мультипликат — ключевые компоновки, которые создает художник-мультипликатор (аниматор).

Мультипликация (лат. multiplication — умножение) — вид киноискусства, создающего свои произведения путем съемки последовательных фаз движения рисованных или объемных объектов; термин «анимация», означающий то же самое, акцентирует «одушевление» персонажей мультипликационного фильма.

Мультстанок — кинокамера, закрепленная на специальной подающей станине, в лафетной части которой размещен съемочный стол. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для покадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам.

Накладка — вырезанная, или выполненная на целлулоиде часть живописной декорации, расположенная над слоями.

Нелинейный монтаж — монтаж кадров с помощью компьютера, при котором отпадает необходимость резать и склеивать пленку. Кино- или видеоматериалы переносят в сжатой оцифрованной форме как видеоверсию в компьютер. Это позволяет с большой скоростью составлять и изменять любое количество монтажных вариантов.

Новаторство — (от лат. novator — обновитель) — в искусстве: воплощение художником в своих произведениях новых идей и образов. Новое содержание обычно влечет за собой и новые средства художественного выражения, вызывает изменения стилей, жанров, приемов мастерства и пр.

«Обиходная» музыка — музыка, основанная на личной солидарности людей и связанная с их непосредственным участием в ее исполнении.

Оболочка — резидентная программа, упрощающая обращение к постоянно используемым командам операционной системы, не обеспеченной графическим интерфейсом.

Образ (художественный) — в искусстве художественный образ понимается как воспроизведение человеческого характера, события, обладающего индивидуальной определенностью и симптоматичного для более широкого круга социально обусловленных явлений. Картина природы, пейзаж, в котором выразительно передано человеческое чувство, настроение, позволяет говорить и об образном осознании природы в искусстве. Создание художественного образа тесно связано с отбором наиболее характерного, с подчеркиванием существенных сторон предмета или события. Образ воздействует одновременно и на мысль, и на чувство; воспроизводя важные для человека явления жизни, он пробуждает определенное эмоциональное отношение к изображаемым явлениям.

Обтюратор — заслонка, с частотой проекции кадра перекрывающая световой поток в киносъемочных, кинопроекционных и других аппаратах.

Операционная система — комплекс программ (оболочка), представляющий собой пользовательский интерфейс нижнего уровня, обеспечивающий простой и эффективный доступ к ресурсам ЭВМ.

Парадигма (греч. paradeigma — пример, образец) — образец, взятый для сравнения, доказательства, принятый за основание и т.п.

Первобытное мышление (сознание) — пралогическое (дологическое) или инологическое мышление, обращающее внимание исключительно на мистические причины и обнаруживающее полное безразличие к противоречиям, которых не терпит наш разум.

Перекладка — плоская марионетка. Персонаж, вырезанный из плотной бумаги, целлулоида. Двигается (анимируется) непосредственно под камерой.

Перформанс (англ. performance — исполнение) — вид современного искусства, где произведением являются действия самого художника-исполнителя или группы художников. Если в других формах искусства объектом выступает картина, скульптура, движущийся объект (кинетическое искусство), то в перформансе сам автор является произведением.

Перфоманс-анимация — дает возможность передавать естественные, реалистичные движения человека трехмерному компью-

терному персонажу (в реальном времени). Два направления: реальные персонажи в виртуальном пространстве или виртуальные персонажи в реальном (отснятом) пространстве (м. б. комбинация технологий).

Перцепция (лат. perceptio — восприятие) — непосредственное восприятие объективной действительности органами чувств человека.

Пиксель — элемент экрана, представляющий собой минимальный отображаемый сегмент на экране монитора, принимаемый визуально за светящуюся точку.

Пикселяция — особый вид мультипликации, использующий в качестве материала для создания движения ранее отснятый натурный материал. Основу пикселяции составляет движение, собранное заново по кадрам с новым таймингом. Вследствие пикселяции реальное движение «разрушается» и из его отдельных моментов-фаз создается новое мультипликационное движение, обладающее определенной условностью.

План — степень приближенности кинокамеры к снимаемому предмету или человеку.

Пластика — конкретные особенности и достоинства объемной моделировки в произведениях скульптуры, живописи или графики.

Пленэр (фр. plein air — вольный воздух) — работа художника не в мастерской, а на открытом воздухе; пленэрная живопись стремится к передаче естественного света и воздуха, реальных оттенков цвета объектов, наблюдаемых в природе.

Повествовательное действие — действие, которое состоит не только из выраженных внешне чувств и стремлений персонажей, но и в не меньшей мере из чувств и мыслей автора по отношению к изображаемому в фильме материалу действительности. Повествовательное действие содержит в себе не важные исторические события, а частные интересы отдельного человека и небольших групп людей на фоне конкретного времени, в котором они живут.

Повествовательный конфликт — конфликт, который не ведет к борьбе, он построен на разном отношении персонажей к одному и тому же предмету или явлению. Повествовательный конфликт, как правило, не выступает в полнометражном фильме в форме единого конфликта. Драматургическая основа картины в таком случае состоит из ряда сменяющих друг друга локальных конфликтов.

Постмодерн (лат. post — после, фр. moderne — современный) — культурное течение, охватывающее философию, науку, эстетику и искусство, характеризующее эпоху культуры, разочарованной в идеалах Возрождения и Просвещения.

Презумпция (лат. praesumptio — предположение) — предположение вероятности случая, факта; предположение невиновности до тех пор, пока достоверность поступка не доказана (юридический термин).

Прорисовка — процесс работы художника-прорисовщика, в ходе которого компоновки чернового мультипликата прорисовываются в деталях и пропорциях в соответствии с исходной моделью типажа. Итогом прорисовки является чистовой контурный рисунок, выполненный одной линией.

Просвет — рабочий стол художника-мультипликатора. Имеет наклонную рабочую поверхность с вмонтированным в нее вращающимся диском диаметром 42 см и снабженным металлическими штифтами для кальки или целлулоида. В центральной части диска прорезано прямоугольное отверстие размером 273Х196 мм, в которое вмонтировано заподлицо матовое, непрозрачное стекло, оргстекло или молочный полупрозрачный пластик. Прозрачные стекла стараются не использовать, так как прямой свет от расположенных внутри стола электроламп мешает работе художника-мультипликатора — светит в глаза, раздражая их. Электролампы располагаются так, чтобы стекло или пластик не нагревались и не деформировались. В современных просветах используются люминесцентные лампы или светодиодное освещение. Классические студийные модели столов-просветов были снабжены полками для кальки и целлулоида, зеркалом для работы художника-мультипликатора над мимикой и дополнительным источником освещения — лампой, фиксированной к полочке на гибком соединении.

Процесс векторизации — преобразование карандашного изображения в векторную форму, пригодную для компьютерной заливки. Достоинство векторной формы — это возможность неограниченного масштабирования изображения (наезды и панорамирование) без потери качества. Это дает, например, возможность изготовить фильм для видео, а затем легко перевести его в формат кино.

Развязка — исход событий, решение противоречий (конфликта) сюжета. Развязка определяется завязкой. Но по воле автора развязка может быть и естественным, логическим выражением завязки, мотивированным всем ходом развивающегося конфликта, и ложной, привнесенной извне.

Ракурс (фр. raccourci) — угол зрения кинокамеры по отношению к снимаемому объекту.

Раскадровка — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов,

рекламных роликов. Создание раскадровок — важнейший этап производства киновидеопродукции. Раскадровка — это не просто отдельные иллюстрации, а продуманный визуальный ряд, выполненный художником-постановщиком по режиссерскому сценарию. Чаще всего раскадровка представляет графический образ всего фильма, в соответствии с монтажной схемой и заданной режиссером крупностью планов. Нередко на основе первоначальной раскадровки выполняется более подробная раскадровка. Она отличается тем, что каждой сцене может соответствовать несколько кадров, дающих более детальное представление о движении и действии, происходящих в данной сцене. Фактически, это визуальный сценарий, который еще называют «фильмом на бумаге».

Рассказчик — персонаж, от лица которого ведется повествование.

Расшифровка фонограммы — запись в экспозиционные листы каждой буквы реплик (ударных долей музыки) по кадрам.

Рейсмус — инструмент художника-мультипликатора, используемый во время съемки перекладки и кукол для определения положения в пространстве контрольных точек персонажа и передвижении его от фазы к фазе. В объемной мультипликации используются шарнирные или проволочные модели рейсмусов, которые представляют из себя стойку с проволочным или шарнирным указателем, завершенным тонким иглоподобным окончанием, подводимым к контрольной точке. Такие модели рейсмусов могут использоваться и при съемке перекладки, но наряду с ними применяется и плоская модель рейсмуса. В ней указатель плоский и располагается на съемочной поверхности. Размер рейсмуса и длина указателя индивидуальна и зависит от потребностей в конкретных съемочных условиях.

Ремарка (от фр. remarque — замечание, пояснение) — относительно краткое и точное описание того, что должно быть изображено на экране.

Реплика (от фр. replique — возражение) — часть диалога, произнесенная одним из его участников.

Референт (лат. referens — сообщающий) — докладчик или консультант по должности; предмет, обозначенный словом или др. знаком (денотат).

Рефрейминг — слово «рефрейминг» происходит от английского слова «фрейм» (рамка), так что буквально его можно перевести как переобрамление — смену точки зрения, отношения к чему-либо, без изменения самой ситуации. Различают два вида рефрейминга — рефрейминг смысла (содержания) и рефрейминг контекста.

Ритм (от греч. rythmos — мерное течение) — чередование и соотношение музыкальных длительностей и акцентов. Каждое муз. произведение имеет свой ритм. Средством измерения и осознания ритма является метр.

Ротоскопирование — анимационная техника, при которой заранее снятый фильм проецировался на кальку кадр за кадром, и это изображение вручную обрисовывалось художником. Также эта техника в СССР получила название «эклер». Сейчас для этих целей используется компьютер.

Синопсис — конспект, краткое изложение, в котором следует указать список действующих лиц и расписать наиболее значимые эпизоды нашего фильма. По этой схеме значительно проще писать сценарий.

Сканер — устройства считывания и ввода текста, изображений, фотографий с твердого носителя — бумаги, слайда и др.

«Слои» — для удобства в работе художник-мультипликатор выносит действие основных персонажей на отдельные листы или так называемые «слои». Поскольку некоторые персонажи в сцене двигаются совершенно независимо, а другие — остаются неподвижными в продолжение различных отрезков времени, изготовленные фазы позволяют комплектовать кадр для съемки из нескольких слоев.

Специальные эффекты:

1. Компоузинг — электронный спецэффект, создающий видимость непрерывного перехода в фантастических иллюзиях, дематериализации объектов, их раздвоения и т.п., заменяющий комбинированные киносъемки;

2. Морфинг — компьютерный способ превращения одного кинематографического объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации.

Спидлайны — линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами. Рисованный аналог «motion blur» Используется обычно в случаях, когда положения объекта в соседних кадрах не перекрывают друг друга и теряется плавность движения (то есть при очень быстром движении объекта). Это помогает глазу соединить разрозненные фазы в цельное движение.

Способы создания мультипликационных фильмов:

1. Графическая мультипликация (рисованная) — в фильме действуют рисованные герои. Каждое движение персонажа раскладывается на моменты и рисуется отдельно, затем эти рисунки снимаются кадр за кадром на кинопленку или видеокамеру. При просмотре фильма кадры быстро меняются и возникает иллюзия движения.

2. Кукольная мультипликация — снимают любые объемные предметы, «оживленные» художником. При этом куклы создаются из самого разнообразного материала: ткань, дерево, стекло, камень, пластилин, бумага, нитки, вата, соломка, металл, пластик. Героями кукольного мультипликационного фильма могут быть самые неожиданные предметы: перчатки, гвозди, спички и т.п. Основоположником русской объемной мультипликации является художник, режиссер и оператор Владислав Старевич.

3. Перекладочная мультипликация — фильмы, в которых персонажами являются плоские марионетки. Марионетки двигаются только в плоскости, а не вглубь кадра. Их движения проще по сравнению с кукольными и рисованными персонажами. Развитие техники плоской марионетки началось в 20-е годы в жанрах рекламы, плаката, политической карикатуры. Таким способом был снят первый советский фильм-киноплакат «Китай в огне». В этом фильме фигурки состояли из нескольких частей, которые скреплялись проволочными шарнирами.

4. Игольчатый экран, состоящий из сотен тысяч раздвигающихся металлических стерженьков, похожих на иглы с булавочными головками. Двигая и освещая их по-разному, можно создавать изображение, напоминающее старинную гравюру. Изобретатель такого экрана — русский режиссер, гравер и художник, эмигрировавший во Францию, Александр Алексеев. Его самый известный фильм «Ночь на Лысой горе» создан в 1933 году на музыку Мусоргского.

5. Теневая анимация, идущая от традиций китайского театра теней, основана на съемке силуэтных, теневых изображений на плоскости. Ее основоположница — немецкий режиссер Лотта Райнигер. Лучший из ее фильмов «Приключения принца Ахмеда», который она делала три года, с 1923 по 1926 гг., поставлен по сюжетам «Сказок 1001 ночи». В нем созданы утонченно-удлиненные фигурки людей, летающих лошадей, волшебников и ведьм, фантастических птиц, джиннов, вписанных в изящные ажурные фоны, изображающие дворцы, таинственные острова, пышно вьющуюся растительность.

6. Создание анимационных фильмов при помощи черного порошка, который высыпается на поверхность матового стекла, образуя фигуры, подобные графическим. Этот способ в семидесятые годы изобрел швейцарский режиссер Эрнест Ансорж. Сегодня некоторые режиссеры используют разноцветные порошки.

7. Бескамерная анимация — создание рисованного мультфильма без съемочной камеры, путем покадровых рисунков прямо на пленке.

Изобретатель бескамерной мультипликации, создававший фильмы в Англии, новозеландский художник Лей. Наиболее интересно работает в этой области канадский режиссер Мак-Ларен. Он использует различные технические приемы, в том числе выцарапывание рисунка пером и живопись пастелью на пленке, кадр за кадром. С точки зрения Мак-Ларена, такая техника позволяет художнику анимационного фильма сохранить личностный процесс творчества.

8. Компьютерная анимация наиболее распространена на сегодняшний день. Она позволяет облегчить и ускорить процесс работы. Компьютерная техника, использование лазера, голографии и других технических средств расширяет горизонты анимации, позволяет, например, сделать плоский рисунок объемным, неподвижный — ожившим, движущимся.

9. Синтетическая, то есть комбинированная анимация, или коллаж. Это может быть комбинирование рисунков, живописи, фотографий, аппликаций, кукол, компьютерных рисунков, голографических изображений, натурного кино в одном фильме.

Стандарты электронного алгоритма:

JPEG — используется при компрессии видео для записи в соотношении 20:1. При компрессии такого рода каждый кадр копируется обособленным — в отличие от компренссии в алгоритме стандарта MPEG, где сохранение приемлемого качества возможно при соотношении 100:1. Стандарт JPEG позволяет производить монтаж с точностью до одного отдельного кадра, что практически невозможно при стандарте MPEG.

MPEG — используется при компрессии больших объемов видеоизображения в небольшие объемы информации, в соотношении до 100:1. В отличие от компрессии в алгоритме стандарта JPEG, в стандарте MPEG каждый кадр не копируется обособленно, однако здесь достигается более высокая степень компрессии при приемлемом уровне качества.

Статика — наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Стиль (от греч. stilos — остроконечная палочка для письма) — общность художественных приемов, присущих творчеству того или иного автора.

Структура — взаиморасположение и связь частей целого.

Схема для фазовки — при неравномерном движении между компоновками, показывает, в каком порядке делать фазы.

Сцена (от греч. skene — временное строение, площадка) — часть фильма, состоящая из группы кадров и отмеченная единством места, времени и действия.

Сценарий (итал. scenario) — литературное произведение, предназначенное для кинематографического или телевизионного воплощения; краткое описание или схема действий для воплощения в спектакле того или иного рода искусства — драматического, балетного и т. п.

Сценарная заявка — краткое изложение замысла будущего сценария/фильма.

Сюжет — это способ развертывания фабулы, последовательность и мотивировка подачи изображаемых событий. Это ход событий в литературном произведении, пространственно-временная динамика изображаемого. В изобразительном искусстве определенное, конкретное художественное воплощение явления, события. Так как из множества сюжетных решений каждой темы лишь немногие оказываются по-настоящему правдивыми и выразительными, верный, удачный выбор сюжета имеет огромное значение в художественной практике.

Сюжетная композиция — деление произведения на части действия: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка, финал.

Сюжетная ситуация — мотив, развитый до обозначения конфликтных сил.

Сюжетно-линейная композиция — деление сюжета фильма на сюжетные линии и лейтмотивы, их соотнесение и их соединение.

Сюрреализм — свободный полет воображения, наиболее полно выражающий себя в сновидениях, где спящий не способен к сознательному контролю над событиями. Часто ассоциируется с беспомощностью. Также художественное направление в литературе и искусстве.

Тайминг (англ. timing — не имеет прямого аналога в русском языке) — понимается как расчёт движения во времени и пространстве. Кроме этого означает темпоритм, синхронизацию, хронометраж.

Творческий процесс — совокупность стадий работы по воплощению определенного художественного замысла в законченное произведение искусства.

Исходя из практики мастеров, творческий процесс можно разбить на два основных этапа:

1. Формирование образного замысла в творческом воображении художника, связанное с подготовительными стадиями фиксации этого замысла, — выбором темы, разработкой сюжета, типажей,

выполнением эскиза, начиная с первоначальных суммарных набросков, кончая разработанными композиционными вариантами, определяющими основную группировку и расположение действующих лиц в картине и ее цветовое решение; многосложной работой по собиранию этюдного материала.

2. Создание самого произведения на основе дальнейшего обогащения и развития эскизного замысла путем работы над всеми элементами содержания и формы, над всеми средствами художественного обобщения до полного, убедительного и окончательного раскрытия содержания.

У каждого мастера творческий процесс получает свои индивидуальные оттенки, протекает по-своему. Нередко художник, уже работая над самим произведением, не только уточняет его сюжет и композицию, но и изменяет отдельные характеристики, для чего собирает дополнительный этюдный материал. Иногда, не удовлетворившись найденным решением темы, он отыскивает новое.

Телепортация (греч. tele — далеко, фр. porter — носить) — непосредственный перенос тел в пространстве или во времени.

Телерамка — ограничение активного действия в кадре на 5 % от края кадра из-за погрешности телеэкрана. Говоря «по-русски» — сейф зона. По техническим требованиям запрещено размещать за рамкой save зоны титры.

Тема (от греч. thema — то, что положено в основу) — указывает, какому кругу явлений посвящает художник свое произведение, что пытается в нем осмыслить, к чему хочет привлечь внимание зрителей. Тема связана с идеей, определяющей истолкование тематического материала в соответствии с нравственно-эстетической позицией художника — его авторской концепцией; тема и идея образуют единую основу произведения. Взятая изолированно, тема не всегда определяет действительное содержание и характер художественного произведения: нередко одна и та же тема может быть воплощена в произведениях не только многообразных по сюжету, но и вовсе не сходных по идейному содержанию. В конкретном художественном произведении (или его замысле) тема никогда не остается безразличной к идее и сюжету. Поиски значительной темы всегда составляли существенную сторону творчества крупных художников. Большая и ответственная тема требует особенно сильного и выразительного воплощения, совершенной художественной формы.

Темп — (ит. tempo, от лат. tempus — время) — скорость исполнения и характер музыкального произведения; обозначается словами, а часто также и точным указанием скорости отсчитывания такта

по метроному. Существуют пять основных обозначений темпа: очень медленно — ларго (largo), медленно — адажио (adagio), спокойно, плавно — анданте (andante), быстро — аллегро (allegro), очень быстро — престо (presto); — анданте — соответствует темпу спокойного шага. Иногда темп обозначается ссылкой на общеизвестный характер движения, напр., «в темпе марша», «в темпе вальса» и т.д.

Теория «развернутого кино» — теория, согласно которой кино призвано сочетать различные формы аудиовизуальной записи и воспроизведения с реальным сценическим действием, что приводит на практике к созданию особого рода хэппенингов.

Техника — (от греч. technike — искусная и techne — искусство, мастерство) — в области искусства: совокупность специальных навыков, способов и приемов, посредством которых исполняется художественное произведение. Понятию техника в узком смысле слова обычно соответствует прямой, непосредственный результат работы художника специальным материалом и инструментом, умение использовать художественные возможности этого материала; в более широком значении это понятие охватывает и соответствующие элементы изобразительного характера — передачу вещественности предметов, лепку объемной формы, моделировку пространственных отношений и пр. Все без исключения технические средства должны приводить к известному, хотя бы скромному художественному результату; «способы и приемы», не отвечающие этому требованию, относятся лишь к чисто технологической стороне искусства, к особенностям материальной, физической структуры художественного произведения.

Технические средства искусства не остаются нейтральными в отношении к его содержанию. Конкретные свойства техники во многом зависят от характера изобразительных задач, от свойств избранного художником материала (акварелью, например, невозможно писать так же, как масляными красками), от индивидуальных особенностей исполнительского мастерства и пр. На зависимости техники от применения специальных материалов и инструментов основывается ее простейшая классификация, включающая в живописи, например, технику масляной живописи, акварели, гуаши, темперы, пастели, восковой живописи, фрески, мозаики и пр. Значение техники чрезвычайно велико, т. к. не овладев ею, невозможно изображать убедительно и выразительно.

Технология творчества — система предварительного проектирования творческого процесса в системе взаимосвязанных средств, методов и приемов, инструментирующих выполнение определенной творческой деятельности.

Типаж — (от греч. typos — отпечаток, образ) — совокупность, единство характерных черт в облике конкретного человека или животного как выражение существенных сторон определенного типа.

Тон (от греч. tonos — напряжение, ударение).

1. В области изобразительного искусства обычно имеют в виду одно из четырех значений с уточняющими определениями: 1) — «светотеневой тон» (или «световой»), 2) — «цветовой тон», 3) — «общий световой тон» и 4) — «общий цветовой тон». Без соответствующих уточнений термин должен обозначать всю область тоновых средств в целом.

2. В музыке означает звук, имеющий определенную высоту, т. е. возникающий в результате колебания звучащего тела с постоянной (периодической) частотой.

Тотальная анимация — анимация, в которой в каждом кадре двигаются не только персонажи, но и фон. Каждая картинка (фаза) рисуется полностью.

Урбанизация (лат. urbanus — городской) — рост крупных городов; распространение черт жизни крупных городов в др. поселениях, например, в сельской местности.

Фабула (от лат. fabula — рассказ, басня) — это цепь событий, о которых повествуется в сюжете, в их логической причинно-временной последовательности. В составе фабулы различают экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку.

Фаза — промежуточное положение между компоновками.

Фазовка — создание промежуточных фаз движения.

Флэшбэк (flashback) — временное перемещение действия назад во времени; кинематографический эквивалент прошлого времени, которое в ряде случаев приобретает значение настоящего.

Флэш-память — переносная (внешняя) память на кремниевом кристалле, работающая на принципе сохранения заряда в транзисторных ячейках без электропитания, используемая для записи и длительного хранения любых данных, включая изображения и звук.

Флэшфорвард (flash forward) — временное перемещение действия вперед во времени; кинематографический эквивалент будущего времени. После этого приобретает значение настоящего.

Хакеры — энтузиасты компьютерных технологий, занимавшиеся разработкой их аппаратного ядра. В узком смысле — взломщики компьютерных сетей.

Характер (от греч. character — отпечаток, признак, отличительная черта) — комбинация определенных душевных качеств человека.

Хронотоп (греч. chronos — время, англ. topos — пространство) — единство пространства и времени.

Художественный монтаж — способ сопоставления и противопоставления рядом положенных (в последовательности) кадров для выражения мысли художника.

Художник-мультипликатор — создает компоновки. Приступая к работе над сценой, художник-мультипликатор детально разрабатывает действие, его направление и темп, а также распределяет по времени каждое движение персонажей и все акцентирующие моменты в их действии.

Художник-прорисовщик — выполняет чистовой законченный рисунок.

Художник-фазовщик — исполняет промежуточные фазы.

Хэппенинг (от англ. to happen, happening — букв. происходить здесь и сейчас) — импровизационное театральное действо с участием аудитории, стремящееся к спонтанности, к непосредственному физическому контакту с публикой, к карнавализации жизни и стиранию границ между искусством и жизнью.

Цветовая модель персонажа — образец для раскраски персонажа. Может содержать разные палитры, например, ночной, вечерний, утренний варианты. Компьютерная заливка позволяет изменять палитру уже раскрашенного в соответствии с цветовой моделью слоя.

Цветомузыка (светомузыка) — синтез музыки и пространственно организованного света, цвета, изображения, абстрактных светоцветовых образов и т. п., реализуемый соединением музыки с красочным светоживописным материалом, существующий в рамках кинетического искусства, оп-арта, абстрактного кино и нефигуративной компьютерной анимации.

Циклические движения — движения, которые состоят из периодически повторяющихся в одной и той же последовательности отдельных движений.

Цифровое масштабирование (Digital zoom) — технология, которая позволяет варьировать масштаб изображения, находящегося в кадре. Размеры точек увеличиваются, в результате чего дискретность изображения возрастает и качество его ухудшается.

Чат (англ. chat — непринужденная беседа, болтовня) — письменное общение «в прямом эфире» с любым человеком (или группой людей) в мире в режиме реального времени через интернет.

Черновая съемка — съемка без цвета.

Черновая фазовка — создание промежуточных фаз чернового

(не прорисованного) мультипликата для съемки черновых проб движения. Далее в процессе не используются.

Черновой мультипликат — мультипликат до прорисовки.

Чистовая фазовка — создание промежуточных фаз прорисованного мультипликата.

Штифты мультипликационные — представляют собой полоску из стали или пластика с тремя колышками. Они соответствуют принятому стандарту и используются вместе с профессиональной мультипликационной бумагой (калькой) и целлулоидными листами. Штифты предназначены для четкой фиксации расположения всех листов относительно друг друга во избежание смещения и сдвигов.

Эклерный метод мультипликации — метод, в котором в начале игру актеров снимают на пленку, а затем художник кадр за кадром обводит контуры движений реальных актеров и вручную превращает их в рисованные персонажи, раскрашивая обведенные контуры.

Экранизация — кинообраз литературного первоисточника.

Экспликация (storyboard) — серия рисунков, напоминающая комикс, предлагающая ключевое изобразительное решение серии кадров.

Экспозиционный лист — табличная форма, передающая запись последовательности фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхронизацию со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и раскраске, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д. На многих американских мультстудиях пользуются листами, вмещающими 96 кадров (4 секунды). При работе для ТВ, где скорость проекции 25 кадров в секунду, применяют листы в 100 кадров. В русской мультипликации экспозиционный лист рассчитан на 52 кадра, что равно 1 метру кинопленки.

Экспозиция (лат. exposition — объяснение) предыстория события или событий, лежащих в основе художественного произведения. В экспозиции излагаются обстоятельства, обрисовываются по преимуществу предварительно, в самой общей форме, персонажи, сообщается их общественное положение, характеризуются их взаимоотношения, расстановка в условиях данного произведения.

Эпизод (от греч. epeisodion — вставка) — большая часть фильма, состоящая из ряда сцен, внутренне драматургически завершенная и, вместе с тем, развивающая сюжет и идею фильма в целом.

Эпи́тет (от др. — греч. ἐπίθετον — приложенное) — определение при слове, влияющее на его выразительность. Выражается преимущественно именем прилагательным, но также наречием (горячо любить), именем существительным (веселья шум), числительным (вторая жизнь).

Эпическое действие — действие по отношению к автору объективное. Но, в отличие от драматического, оно состоит главным образом из движений исторических событий, а также из чувств персонажей, вовлеченных в них.

Язык экрана — система знаковых систем; системная организация разнородных знаковых систем экранных миров — предметного, устной речи, положений и движений человеческого тела, мимики и жеста и т. п.

Boxcar cutting — монтаж по методу «вагонной сцепки»; применяемый для удобства и быстроты черновой метод монтажа, при котором звук и изображение в виде ровно нарезанных сегментов соединяются друг с другом.

Mass media — массовый посредник, средства массовой коммуникации, обычно печатная периодика, радио, телевидение, Интернет; реже — письмо, языки и т.п.

Net-анимация — современное аудиовизуальное искусство, реализуемое в сети интернет. Net-анимация варьируется в зависимости от типа используемых технологий (флэш-анимация, гиф-анимация и т.д) в широком диапазоне от классического до экспериментального направлений, таких как «скратч-анимация» (в цифровом варианте являющегося аналогом метода «бескамерной анимации», в основе которого лежит техника процарапывания или рисования по пленке), видео-гейм-арт, диджитал-арт, медиа-арт, софт-арт, графический дизайн и оптико-кинетическое искусство.

Использует традиционные и современные жанрово-тематические категории: музыкальные и философские, рекламные и «черный юмор», добрые и садистские, всевозможные баннеры, визуальные «приколы» и анимированные открытки.

Ярус — слой, расположенный на съемочном станке на некотором расстоянии от других слоев (обычно на стекле).

Содержание

Учебное пособие

Анатолий Солин
Инна Пшеничная

ЗАДУМАТЬ И НАРИСОВАТЬ
МУЛЬТФИЛЬМ

Подготовлено к печати редакционным отделом ВГИКа
Руководитель отдела *А.А. Петрова*
Редактор *Т.Н. Исаева*
Корректор *В.И. Сперанская*
Оригинал-макет и дизайн обложки *А. Солин, И. Пшеничная*

Контактный телефон 8(499)181-35-07
e-mail:vgikizd@yandex.ru

Подписано в печать 23.12.2014. Формат 70×100/16
Бумага офсетная. Печать офсетная
Усл.-печ. л. 24,2
Тираж 500 экз. Заказ № 3966

Отпечатано в типографии
издательства «Нестор-История»
197110 Санкт-Петербург, ул. Петрозаводская, д. 7
Тел. (812)622-01-23



Анатолий Иванович Солин и Инна Александровна Пшеничная
авторы многих мультипликационных фильмов,
в том числе популярных мультсериалов
"Неуловимый Фунтик",
"Приключения Мюнхаузена",
"Великолепный Гоша",
"Русские сатирические сказки",
делятся своим практическим опытом.
В книге рассказывается о том, что следует знать и уметь
всем желающим реализовать свои таланты
при создании мультипликационных фильмов.

